R$ 2,99

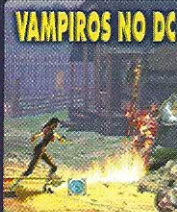
Venda somente em banca

Gamenews

OS PREVIEWS MAIS QUENTES

N-GEN RACING - PS
MEDIEVIL 2 - PS
F1 2000 - PS
E MUITO MAIS

007: THE WORLD IS NOT ENOUGH
BOND DE VOLTA AO NINTENDO 64

DARK ANGEL

VAMPIROS NO DC

GAMERS

ANO VI NÚMERO 62
R$ 2,99

escala

PROGAMES

Crusaders of Might and Magic

UM MUNDO DE MAGIA, ESPADAS E FANTASIA

FRONT MISSION 3RD

RAYMAN 2

BATTLEZONE

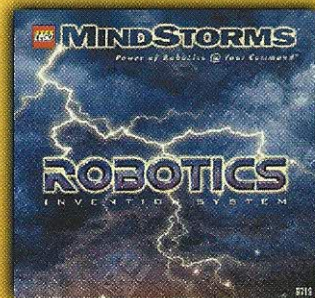
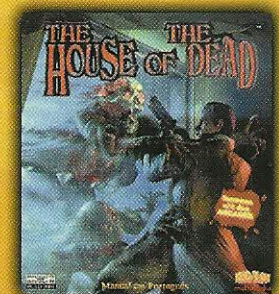
SOLDIER OF FORTUNE

PC

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

VELOCIDADE PURA NO PS

RAYMAN 2
O SUCESSO DA UBI SOFT NO DC

ISSN 1413-1471

GAMERS
É uma publicação semanal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo / SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo / SP
Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Produção: Nilson Luís Festa, Wilson Benvenutti, Alessandra de Campos Jorge
Serviços: Jamil de Almeida
Circulação: Zildete da Silva, Natália Sinato
Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira, Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento: atendimento@escala.com.br
Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Fabiana de Araujo, Kelly de Castro
Assistentes Administrativos: Vera Lúcia P. de Morais, Luís Eduardo S. Marcelino, Antônio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Giovanni Santoro, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebello, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Tarcísio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Números Atrasados: (0**11) 266-3166. Você também pode adquirir edições anteriores pela internet: www.escala.com.br
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas - Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro / RJ
Tel.: (0**21) 879-7766

Em parceria com a:

HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA.

Direção Editorial: Tarcísio Motta
Direção de Arte: Francisco Motta
Ger. Comercial: Celso Gagliardo Gonçalves
Coord. Editorial: Homero Letonai
Edição de Capa: Gilsomar P. Livramento
Diagramação e Redação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. do Livramento, José Donizete de Paula, Leonardo Emerson de Souza, Rodrigo M. Diniz, Marcelo M. Mizuno
Revisão: Márcia Guerreiro
Tradução: Cristina Andrade Félix
Coord. de Internet: Rodrigo Vieira Ambar
Marketing: Giovanna Zanchin
Atendimento: Eliane Gomes Cardoso
Publicidade: (0**11) 3641-0444 / 3641 - 0448
Site: www.progames.com.br
Endereço: R. Pio XI, 230, Alto da Lapa, São Paulo - SP CEP 05060-000

Filiada à ANER
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14131471

O QUE VEM POR AI...

Com a chegada do festejado PlayStation2 da Sony, que vendeu 980 mil unidades apenas nos três primeiros dias de estréia no Japão, espera-se uma reviravolta no mercado de games. Poder o console já exibiu e parece que os jogos também não serão problema, já que as produtoras anunciam um atrás do outro.

É o que você confere no Game News desta edição, onde mostramos as novidades de **All Star Pro Wrestling**, o game de luta-livre da Square, e **Summoner**, um RPG americano que promete causar um impacto digno dos melhores títulos japoneses do gênero. Se o seu negócio ainda não é o PlayStation2 (afinal, o exorbitante preço atual de mais de R$1.500,00 não é algo muito acessível), temos também novidades para outros sistemas. O Dreamcast aparece com um RPG de vampiros, intitulado **Dark Angel: Vampire Apocalypse**, para aqueles que gostaram de Blood Omen: Legacy of Kain. O Nintendo 64 tem um futuro promissor com o novo 007, **The World is not Enough**, que vem no mesmo estilo de GoldenEye. O bom e velho PlayStation se mantém vivo com **N-Gen Racing** e **F1 2000**, dois ótimos títulos de corrida. Enquanto isso, os portáteis se mostram forte com **Ogre Battle Gaiden** (Neo Geo Pocket Color) e **Dragon's Lair** (Game Boy Color).

Para os mais apressadinhos que não querem esperar os títulos futuros, trazemos, para PlayStation, os RPGs **Crusaders of Might and Magic**, **Gauntlet Legends** e a versão americana de **Front Mission 3**; além dos títulos de esporte (como **Street Sk8er 2** e **Triple Play 2001**) e corrida (**Super Bike 2000** e **Need for Speed: Porsche Unleashed**). O Dreamcast continua a todo vapor com **Treasure Strike** e **Sega Swirl**, isso sem mencionar a versão 128-bit do colorido game da UbiSoft **Rayman 2: The Great Escape**. Para Nintendo 64, temos uma opção relaxante com **Cyber Tiger Woods Golf** e uma com bastante ação em **Battlezone: Rise of The Black Dogs**.

Se você não é adepto dos consoles e faz parte da turma do PC, dois títulos aparecem para sua alegria: **Soldier of Fortune** e **Might and Magic VIII**. Aos jogos!

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0xx11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

Disk Banca

Srs. Jornaleiros, a Distribuidora Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Escala enquanto houver estoque

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que trazem muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (no topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no modelo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome da fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os cinco quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

GAMERS
ANO VI - NÚMERO 62

A 3DO insiste em arrancar resultados!

Crusaders

Página 36

SEÇÕES

GAME NEWS Página 07

ESPAÇO DO LEITOR Página 17

PRÓ DICAS Página 22

ÍNDICE

SEÇÕES

PS

DC

PC MULTI MÍDIA

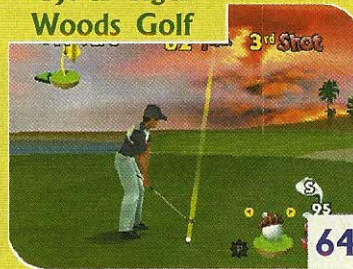
N64

Front Mission 3

Veja como ficou a primeira versão americana da série estratégica da Square — 40

NFS: Porsche Unleashed

O quinto Need for Speed da Electronic Arts chega com novidades — 50

Cyber Tiger Woods Golf

Tá nervoso? Jogue um pouco de golfe para se acalmar! — 64

Soldier of Fortune

Prato cheio para quem curte um bom game de tiro em primeira pessoa — 60

O coloridíssimo game da UbiSoft chega ao poderoso Dreamcast

Rayman 2 — 58

GAMERS ESPECIAL

AS MELHORES ESTRATÉGIAS!

Cód.: GE 25
R$ 2,90

Cód.: GE 26
R$ 2,90

Cód.: GE 27
R$ 2,90

Cód.: GE 28
R$ 3,40

Cód.: GE 29
R$ 3,40

Cód.: GE 30
R$ 3,50

Cód.: GE 31
R$ 3,50

Cód.: GE 33
R$ 3,50

Cód.: GE 34
R$ 3,50

Cód.: GE 35
R$ 3,50

Cód.: GE 36
R$ 3,50

Cód.: GE 37
R$ 3,50

Shark Action

OS MELHORES CÓDIGOS DE GAME SHARK!

Cód.: GE 32
R$ 3,50

Cód.: GFSA 01
R$ 3,50

Cód.: GFSA 02
R$ 3,50

Cód.: GFSA 03
R$ 3,50

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: GE 25 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 33 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 26 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 34 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 27 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 35 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 28 - R$ 3,40	( )	Cód.: GE 36 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 29 - R$ 3,40	( )	Cód.: GE 37 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 30 - R$ 3,50	( )	Cód.: GFSA 01 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 31 - R$ 3,50	( )	Cód.: GFSA 02 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 32 - R$ 3,50	( )	Cód.: GFSA 03 - R$ 3,50	( )

Nome:____________________________
Endereço:__________________________
Cidade:__________ Estado:____ CEP:________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL no valor total do pedido para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16381, CEP 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (0**) 266-3166. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista, basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

A Square é com certeza uma das mais bem sucedidas produtoras de RPG do mundo, se não for a melhor. A série Final Fantasy da empresa é uma das franquias de videogame mais vendidas em todo o mundo e ela alcançou sucesso crítico e comercial com outros RPGs como Chrono Cross e Final Fantasy Tactics para PlayStation e Chrono Trigger e Secret of Mana para Super NES/Super Famicom.

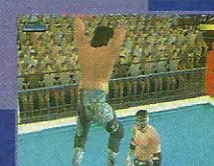
No entanto, enquanto a empresa definitivamente é conhecida pelos RPGs, ela lançou muitos games de ação que podem ser considerados títulos classe A. Por exemplo, no PlayStation a Square lançou Tobal No. 1, Tobal 2, Bushido Blade 1 e 2 e Brave Fencer Musashi. Apesar de não serem considerados títulos típicos da Square, foram todos títulos sólidos. Especialmente Tobal 2, que é considerado por muitos fanáticos por jogos de luta como um dos melhores games de luta 3D do sistema.

Com o PlayStation2, a Square está se expandindo e trazendo tantos jogos de RPG (Final Fantasy X e XI) quanto jogos de ação. O mais surpreendente título de ação anunciado para PlayStation, até agora, é sem dúvida All Star Pro Wrestling.

As reações iniciais dos fãs da Square certamente foram variadas. Por que a Square está fazendo um jogo de luta livre? Bem, aparentemente é uma boa maneira de fazer algum dinheiro (certamente está funcionando com a THQ no ocidente). Seja qual for a razão, o que realmente importa é que a Square está fazendo um jogo de luta livre e as chances são muito boas do jogo ser um título de qualidade.

Realmente ainda não se sabe muito sobre o jogo ou qual será o sistema de agarrões utilizado, mas o que se sabe é que ele terá lutadores profissionais reais do Japão. Além do mais, a Square espera que este seja o jogo de luta livre com o visual mais realista já criado, com réplicas precisas dos modelos dos lutadores. De fato, os detalhes serão tão maravilhosos que os jogadores poderão ver os diferentes músculos esticando e flexionando conforme os personagens se movimentam e realizam golpes.

O jogo não foi mostrado em forma jogável ou em video no evento Square Millennium no Japão, mas eles deram algumas imagens em alta resolução. Enquanto estas imagens não mostrarão as animações realistas e os movimentos dos músculos que foram prometidos pela Square, elas ainda parecem fantásticas.

All Star Pro Wrestling atualmente está previsto para lançamento até maio deste ano no Japão para PlayStation2.

A cada geração, há uma pessoa que nasce com a habilidade nata de invocar poderosos monstros. Nesta geração esta pessoa é um nômade chamado Joseph. Quando Joseph era muito jovem, ele acidentalmente invocou um demônio maligno que destruiu sua vila e matou a todos que ele amava. Este evento trágico ainda o persegue, e ele está tão assustado pela memória que ele escolhe abandonar suas invocações e hesita em usar seus poderes. Mas um mal caiu sobre a terra, e Joseph rapidamente começa a se encontrar em situações onde ele é forçado a usar seus poderes de invocação. Isso o leva a uma aventureira busca para achar os cinco anéis de invocação sagrados que estão espalhados pela terra, para poder desafiar os exércitos que invadiram seu continente, Medeva. Summoner não apenas envolve a procura pelos anéis, mas também o uso destes anéis para libertar Medeva.

Nesta busca Joseph encontra seus companheiros – Jekhar, Flece e Rosalind – e, juntos, os quatro formam o tradicional "grupo" de jogos de RPG. Joseph também poderá adicionar um monstro invocado para seu grupo. Cada membro tem suas próprias forças, correspondendo aproximadamente às diferentes classes de personagens, e cada um irá se desenvolver de maneira diferente em termos de habilidades e técnicas ao adquirir mais níveis. Jekhar é um guerreiro habilidoso em combate corpo-a-corpo, e ele fará grande parte da luta suja. Flece, como seu nome sugere, é uma ladra, enquanto Rosalind é uma curandeira e usuária de magia. Os quatro não formam um tradicional grupo de aventuras, no entanto. Dinâmicas de intergrupo são características do jogo. Por exemplo, Rosalind aceita se juntar a Joseph em sua busca mesmo ela tendo inveja de seus poderes de invocação. Este tipo de tensão irá adicionar à complexidade e profundidade do jogo, o que você irá achar surpreendente e envolvente. E enquanto você pode apenas adicionar quatro personagens predeterminados ao seu grupo, certos eventos e escolhas no jogo podem levar os membros a se separarem do grupo. Joseph é o personagem principal, mas você pode ver o game na perspectiva de qualquer um dos quatro viajantes. Você pode dar zoom in (aproximar) e out (afastar) na câmera, com o posicionamento determinado se um combate está ou não acontecendo (uma posição fixa é para aventuras e outra é para combates).

Cada poder de invocação é atribuído a um dos cinco anéis de invocação sagrados. Os anéis representam os diferentes elementos – cada anel terá capacidades diferentes que você descobrirá, e cada invocação terá suas próprias forças e fraquezas. Assim, dominar o sistema de invocação será um processo gradual para você e vai igualar o desenvolvimento das habilidades de Joseph. Quando Joseph tiver pego todos os anéis e dominado seus poderes de invocação, ele será capaz de invocar qualquer uma das 20 criaturas do jogo. Todas as invocações terão animações exclusivas, mais uma vez exibindo a engine gráfica do jogo.

A Volition está concentrada em fazer Summoner diferente dos RPGs tradicionais. O game conta bastante com a cultura e a mitologia asiática, e a influência no enredo completamente original é aparente. Enquanto o continente de Medeva tem uma sensação da Inglaterra medieval, o continente de Orenia é mais reminiscente de um Japão medieval. Um dos objetivos principais da Volition é fazer com que você se sinta realmente dentro do ambiente – os inimigos que são indígenas para Orenia parecem que realmente pertencem aos ambientes. Este tema é carregado através do cuidadoso character design. Os inimigos de Summoner são extremamente criativos, usando tipos de monstros não encontrados em outros jogos. Monstros mortos-vivos que parecem um monte de corpos grudados possuem cabeças no lugar dos braços, enquanto as criaturas parecidas com lagartos indígenas, as Medevas, possuem quatro pernas e dois braços.

Um dos mais interessantes aspectos de Summoner é o complexo sistema de inteligência artificial. Para o seu grupo, a robusta inteligência artificial permitirá que você dê ordens para os membros do grupo sem ter que fazer a micro-manutenção de cada movimento. Você poderá definir um nível de agressão diferente para cada membro do grupo e controlar que tipo de

ataques eles irão realizar. Jekhar, como um guerreiro, muito provavelmente irá vagar com sua enorme espada, enquanto Rosalind vai querer ficar na retaguarda usando magias de ataque ou cura. No entanto, as situações irão variar, e o sistema de combate sofisticado do game também será flexível o bastante para fazer decisões táticas ou implementar aquelas feitas por você.

A inteligência artificial também é esperta para os inimigos. Inimigos mais fortes vão partir para cima de seu grupo, enquanto inimigos mais fracos com ataques de longo alcance tentarão cercar seu grupo. Se você usar magias que afetam áreas, como a magia da parede de fogo, os inimigos mais fracos são espertos o bastante para achar um caminho em volta do efeito, enquanto inimigos mais fortes podem simplesmente escolher passar através das chamas sem ligar para os danos.

O sistema de combate em tempo real é altamente influenciado por jogos como Diablo. Enquanto o sistema de combate é em tempo real, ele incorpora aspectos mais estratégicos e táticos – assim como procura de caminhos e controle sobre unidades individuais para dar comandos a elas. Você pode alternar entre a sua lista de personagens e dizer a eles exatamente o que fazer, ou você pode simplesmente deixar que o seu nível de inteligência artificial predeterminado escolha como seu grupo irá se comportar em combate. Pelo motivo de Summoner se passar em um ambiente totalmente 3D, o combate é extremamente afetado pelo terreno. Subir em um morro para ganhar uma vantagem de altura sobre os seus inimigos lhe dará um bônus de 25% em seus ataques, enquanto atacar debaixo lhe dá uma penalidade de 15%. Isto adiciona ao aspecto tático do combate e dá a você uma grande noção de realismo dentro de um cenário de conflito. Um dos mais belos elementos do sistema de combate de Summoner são as paradas de ação enquanto você está selecionando o que seus personagens devem fazer. Isso torna a tarefa de administrar um grupo maior mais realista e justa do que em jogos que possuem um sistema puramente em tempo real.

Apesar do jogo se passar em um ambiente fictício, um forte senso de realismo é um dos objetivos principais da Volition com Summoner. Uma das maneiras pela qual a Volition está cumprindo isso são as seqüências cinematográficas espalhadas pelo jogo, todas renderizadas com a própria engine gráfica do game. Enquanto os gráficos podem não ser tão bonitos quanto uma seqüências em CG, o uso de cenas durante o jogo ajudam a manter o game fluindo sem cortes de cena em cena. Adicionalmente, os ambientes são vastos e mais detalhados do que em qualquer outro RPG. Florestas têm arvores individuais e matagais, e tudo isso mostra muito do potencial gráfico do PlayStation2. Apesar da Volition estar visando manter um frame-rate sólido de 60 fps para a versão final, a empresa disse que prefere baixar um pouco a velocidade do que limitar as possibilidades de jogabilidade realista.

Não satisfeita com um mundo estático, o time

da Volition vê um ambiente variável como essencial para a experiência de RPG. Conforme o jogo progride, o mundo de Summoner irá mudar tão drasticamente quanto seus habitantes. Os eventos que acontecem no jogo vão afetar o mundo – é possível voltar a uma vila pacífica apenas para descobrir que ela foi totalmente queimada. Adicionalmente, o game representa a passagem de tempo – os ambientes mudam com as estações, e os personagens envelhecem.

A Volition ficou notavelmente impressionada com as capacidades do PlayStation2. O modelo de Joseph é feito com 1300 polígonos, e inicialmente foi produzido para ser usado apenas nas cenas especiais. Mas após fazer um teste das capacidades do PlayStation2 onde a Volition colocou dez cópias em movimento do modelo de Joseph em um ambiente sem experimentar nenhum slowdown perceptível, a Volition decidiu tornar o Joseph altamente detalhado o modelo definitivo para o jogo. A Volition foi uma das primeiras softhouses a receber um kit de desenvolvimento para PlayStation2, então Summoner está sendo desenvolvido para o console desde junho do ano passado. E devido ao este tempo de desenvolvimento, a Volition está afirmando que Summoner será, em suas palavras, "um título de segunda geração para o PlayStation2" ao ser lançado juntamente com o console no mercado americano.

Enquanto a versão PlayStation2 de Summoner não parece tão boa quanto a versão PC, a Volition diz que a versão PlayStation2 é o projeto de desenvolvimento principal, com as versões PC e Mac seguindo logo em breve. A versão que vimos estava aproximadamente 60% completa apenas, mas a Volition tem bastante tempo para melhorar a versão PlayStation2. A Volition está trabalhando duro para colocar o máximo possível em Summoner antes do lançamento do PlayStation2 nos EUA e está prevendo que o game terá pelo menos 35 horas de jogo para a busca principal e mais de 60 horas de jogo para completar todos os eventos secundários e buscas paralelas.

Summoner parece ser o primeiro RPG norte americano a oferecer uma experiência igual a grandes RPGs japoneses como Final Fantasy e Chrono Cross. A Sony entregou um kit de desenvolvimento a Volition muito antes do que qualquer outra produtora americana, provando que a Sony tem uma alta confiança na Volition. E o histórico da empresa mostra que ela definitivamente tem potencial para produzir um game excepcional. Ainda é muito cedo para avaliar Summoner, mas ele já é um dos títulos mais promissores de PlayStation2 até agora.

GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST

DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE

metro3D

Ação / RPG - GD (1)

Previsto para 16 de junho de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★☆☆☆

O Dreamcast parece ter uma remessa de títulos excelentes em todos os principais gêneros, exceto por um: RPGs. Enquanto quase todas as outras categorias que você puder imaginar estão repletas com uma remessa bem grande de títulos diversos, o lado do RPG parece estar um pouco esquecido. Para ajudar a tapar o buraco, vem a metro3D (o mesmo pessoal que programou o game de tiro espacial, Armada) com novo RPG de ação de nome Dark Angel: Vampire Apocalypse.

O que é isso? Um RPG sobre vampiros? Isso mesmo, o primeiro a ver a luz do dia (ou não ver a luz do dia, depende do seu ponto de vista) em um console desde Blood Omen: Legacy of Kain. Na atual conjuntura, ele parece estar bem mais realista e excitante em apresentação e execução do que a sua contraparte sempre foi.

O jogo segue os passos de Anna, uma jovem mulher cujo objetivo principal é salvar o seu vilarejo agonizante de uma praga estranha. Lentamente, as pessoas estão se tornando azuis, ficando maiores, e desenvolvendo outros membros. Resumindo, eles estão se transformando em horrendas criaturas monstruosas, e estão tendo dias muito, muito ruins. Será que um poderoso clã de vampiros está por trás desta praga? Ou será algo ainda mais sinistro e poderoso? Quem está por trás do vírus, por que, e achar uma cura para isso é apenas o começo de sua jornada.

Em uma das melhores característica dos jogos de RPG desde Fallout, tudo o que você faz no mundo do game, afeta todas as outras coisas. Vamos supor que você mata um mercador em um vilarejo, que tem uma família em outra cidade. Quando você for para aquela cidade, a família (que poderia tê-lo ajudado se você poupasse o mercador) pode lhe odiar, e fazer de tudo para impedir que você progrida. Este tipo de enredo hipotético pode ser aplicado a tudo desde as pessoas que você encontra, fere e mata até os inimigos que aparecem em seu caminho. Você pode até afetar a posição econômica ou agrícola das cidades dependendo de suas ações aqui ou ali.

A metro 3D construiu sua própria engine do zero, e tem uma aparência exclusiva no geral. Digna de menção, está a habilidade da empresa de usar efeitos de luz sutis que melhoram o ambiente para ajudar a manter a atmosfera de certos lugares. Se você apreciou jogos como Alien Trilogy e Loaded, você sentirá a mesma sensação calorosa aqui.

Para adicionar ainda mais aos seus ambientes está a trilha sonora Direct Music. Significando que onde quer que você vá, dependendo do ambiente em que você está a música vai mudar de acordo. Se você estiver em um campo sereno, cheio de pessoas e mulheres, a música irá tocar de acordo. Mas logo que o mal entrar em cena, o som irá mudar para as chocantes músicas de batalha que você poderia esperar. Esta música dinâmica em tempo real adiciona muitos pontos ao sentimento geral do game, e deverá ajudar os jogadores a identificar o perigo quando a música tocar.

Magia, feitiçaria e outras coisas de RPGs clássicos serão usados com potência total aqui, mas até que ponto ainda não se sabe. Os sistema de experiência e magia ainda serão definidos, mas já sabemos que os oponentes dos quais você ganhará experiência e nos quais você usará magia serão cada vez mais maléficos. Todas as famosas bestas mitológicas de lendas de horror irão fazer a sua aparição aqui, incluindo tudo desde cientistas loucos até formigas gigantes. E não se esqueça daqueles vampiros assustadores.

Enquanto Dark Angel: Vampire Apocalypse ainda está longe de ser completado, a sua premissa é pouco usada e a mistura de criaturas e características interessantes será o bastante para capturar a imaginação de seu lado mais escuro, e ter você clamando por mais.

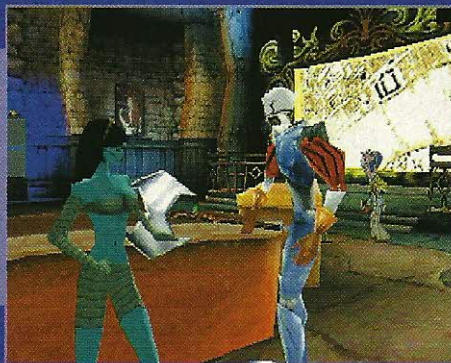
Prepare-se para tremer até os ossos, pois o esqueleto Sir Daniel está voltando para o PlayStation! Com sua mistura de aventura, lutas com espadas e design criativo de puzzles, o primeiro MediEvil acumulou vendas o suficiente para garantir uma seqüência. Desenvolvido pelo mesmo grupo responsável pelo original, Sony Interactive Cambridge, MediEvil II promete mais ação, mais puzzles, mais armas e, é claro, mais inimigos. Após jogar uma versão prévia de MediEvil II, uma coisa é certa: estar morto é definitivamente mais engraçado da segunda vez.

Para os novatos, aqui vai um pouco da história de MediEvil: no game original, você assumia o papel de Sir Daniel Fortesque, que foi despertado de sua cova 500 anos depois de sua morte para acabar com o Lorde Zarok e seu maléfico Livro de Magia Negra. Como você pode ver, Zarok lançou um "feitiço negro da escuridão eterna", fazendo com que todas aquelas criaturas mortas se levantassem e começassem a dominar a terra.

Em MediEvil II, os produtores dão uma pequena reviravolta na trama. São 500 anos após o primeiro jogo, e parece que o maléfico Livro de Magia Negra perdeu algumas páginas enquanto estava sendo destruído. Presumidamente, estas páginas caíram nas mãos de Lorde Palethorn, um iminente criminoso e maligno mago. Depois de lançar um "feitiço negro da escuridão eterna" (desta vez em Londres de 1888), o nosso herói Sir Daniel desperta novamente e deve destruir o Exército da Escuridão de Palethorn e salvar a civilização da dominação do mundo.

MediEvil II vem lotado de outras novas características, incluindo novos personagens selecionáveis (que supostamente estavam no game original), novas armas, áreas maiores para explorar e puzzles mais desafiadores. Uma ótima característica de MediEvil II é o acesso fácil que o jogador tem às suas armas. Antes, você tinha que entrar em uma tela diferente para mudar de arma. Agora, as mudanças de armas podem ser feitas instantaneamente com alguns apertos de botões. O design das fases também foi melhorado. As pequenas e estreitas fases do primeiro título se foram. Os produtores queriam que o jogador explorasse um pouco mais com MediEvil II, então as fases e ambientes são incrivelmente grandes. Com uma inteligência artificial melhorada para os inimigos e puzzles mais engenhosos, você sem dúvida terá suas mãos cheias.

Uma coisa que é bem aparente em MediEvil II é que os produtores não perderam seu bom senso de humor macabro. Você ainda verá piadas sobre pessoas mortas e atuações de voz engraçadas. Os novos personagens são tão engraçados de se jogar quanto de se ver. Por exemplo, como Dan-kenstein, você deve matar os inimigos e pegar suas várias partes do corpo para sobreviver. Em outra fase, você como DanHand, controlando a mão de Dan (imagine controlar as mãos ambulantes do primeiro jogo) para resolver puzzles e explorar áreas de difícil acesso.

As fases maiores e as novas armas e personagens selecionáveis de MediEvil II mostram claramente que os produtores ouviram as sugestões dos jogadores e implementaram algumas mudanças-chave para o jogo. Adicione a isso gráficos melhorados e controles mais ajustados, e parece que a Sony deve ter outro sucesso em suas mãos.

Se você possui um Nintendo 64 então há uma boa chance de ter jogado GoldenEye 007, o game de tiro em primeira pessoa da Rare, pelo menos uma vez – parece que todos os proprietários de Nintendo 64 já jogaram. Com mais de 7,5 milhões de cópias vendidas em todo o mundo, ele é um dos títulos de maior sucesso no console até hoje. O game permaneceu como o favorito entre os possuidores do sistema desde o seu lançamento porque, simplesmente, ele é incrívelmente divertido – e isso graças ao mecanismo de tiro pioneiro que ele usa, modos de multiplayer inovadores, e um visual sólido de primeira geração que ultrapassou as barreiras do tempo. E mais, nele, você joga como James Bond e quem não iria querer?

Quando a Rare disse que não trabalharia em uma seqüência de GoldenEye, mas sim em um jogo de tiro em primeira pessoa infestado de aliens com segredos do governo e conspirações para você jogar, muitos proprietários de Nintendo 64 ficaram tanto excitados quanto presumidamente desapontados ao mesmo tempo. Certamente, este "Perfect Dark" sem dúvida será um vencedor, mas e quanto a continuação das aventuras de nosso agente secreto favorito? A própria Rare prometeu que "James Bond Voltará" no fim de GoldenEye. Era uma mentira?

Na realidade, não era mentira – James Bond voltará mais uma vez para os proprietários de Nintendo 64. Mas irônicamente, ele não será produzido pela Rare. A grande Electronic Arts se juntou com a softhouse britânica Eurocom para fazer The World is Not Enough para Nintendo 64, um game de tiro em primeira pessoa baseado no filme de ação e espionagem de mesmo nome. O jogo chegará ao console no final de 2000 e apesar dos comentários que alguns céticos estão fazendo pelo jogo não estar sendo produzido pela Rare, a verdade é que a seqüência de Bond já é mais tecnicamente impressionante do que Perfect Dark da Rare, e cheio de todos os detalhes que tornaram GoldenEye famoso.

Características

- Cartucho de 32MB (256 megabit) – o mesmo tamanho de Perfect Dark;
- Um jogo de tiro em primeira pessoa lançado pela Electronic Arts e produzido pela Eurocom;
- Jogue com o único e exclusivo James Bond;
- Modos de jogo multiplayer para um a quatro jogadores com ação pura que mantém um frame-rate alto e constante para uma jogabilidade rápida e fluente;
- Mais de 40 armas exclusivas de Bond e dispositivos inovadores para adquirir e usar;
- Suporta o Expansion Pak de 4MB melhorando os gráficos e efeitos visuais;
- Mais de 10 fases e arenas enormes, muitas das quais são baseadas nas cenas e locais do filme;
- Sons e diálogos autênticos espalhados pelo jogo que adicionam à jogabilidade impecável e excitante.

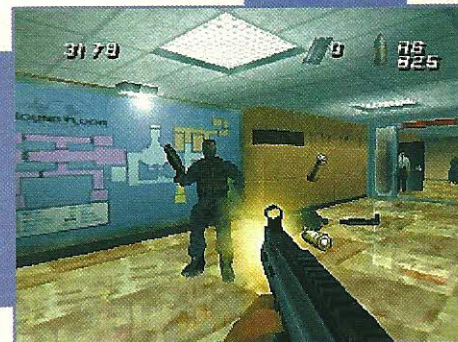
Jogabilidade? É realmente bem simples. Você é James Bond e você está revivendo os acontecimentos do filme The World is Not Enough (O Mundo Não é o Bastante). Armado com uma grande variedade de dispositivos e armas (incluindo tudo desde as armas não letais como o Tazer Watch e a Raptor

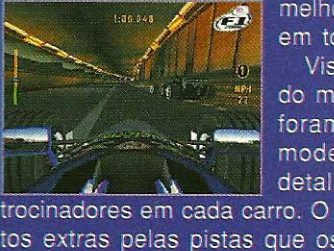
Magnum .44 até a pistola semi automática e o lança-mísseis anti-tanque de 73mm), é hora de detonar – no estilo GoldenEye. A produtora Eurocom está sendo visivelmente influenciada pelo jogo de tiro original da Rare, pois isso é demonstrado na maneira que o game se move, controla, se desenrola e, até certo grau, se parece.

A versão Nintendo 64 é completamente original. Não é uma versão piorada dos games de PC e PS2, em outras palavras, e porque a produtora Eurocom conseguiu trazer uma engine 3D diabólica especificamente para o 64-bit. O game roda com um frame-rate sólido enquanto gera ambientes enormes, exibindo eventos de batalha com legendas e tudo com uma astúcia visual que é – pelo menos até agora – inigualável, até mesmo pelo que já foi visto de Perfect Dark da Rare. Mais importante, entretanto, ele é jogado exatamente como você deveria esperar de uma seqüência de GoldenEye – como GoldenEye, com todas as melhorias necessárias! Controle super ajustado, funções secundárias de armas, mira com visão noturna, armas fixas utilizáveis e veículos que podem ser dirigidos, cenários de fundo que se movem dinamicamente e muito mais. Confira alguns exemplos de missões:

M16: o terrorista internacional Renard (também conhecido como O Anarquista), colocou uma bomba dentro do dinheiro que Bond recuperou da Espanha e entregou para o quartel general da MI6. Em um momento de caos, a MI6 é abalada por explosões e atacada por um esquadrão terrorista. Bond deve salvar a MI6, proteger o pessoal e civis, acessar as portas de emergência e o sistema de extintor de incêndio, e prosseguir para o Q-Lab para perseguir os atacantes foragidos.

Night Watch: tendo descoberto o envolvimento traiçoeiro de Davidov na trama diabólica de Renard, Bond deve seguir Davidov pela floresta de Baku e descobrir uma maneira de personificá-lo para poder entrar no avião de transporte de Renard para o complexo nuclear. Fiel ao filme, mas cheio de puzzles do jogo.

Uma versão pré-alfa do game foi liberada recentemente e ficamos bastante surpresos. Não apenas o game roda em uma espetacular engine 3D – provavelmente a melhor já vista em um game de tiro em primeira pessoa do Nintendo 64 – mas também é jogado como se fosse uma verdadeira seqüência de GoldenEye, até mesmo com os modos de multiplayer com movimentação suave. Esta é a evolução da Eurocom, e estamos bem certos de que até os mais exigentes acabarão reconhecendo que a Rare não é a única que pode fazer justiça ao Bond no Nintendo 64.

Com todas as características e pequenos extras que a Electronic Arts está colocando em F1 2000, parece que o jogo pode ser o simulador de corrida definitivo para o PlayStation.

O jogo é totalmente licenciado e tem todos os enfeites que você poderia esperar, e mais alguns que você não poderia. Como uma regra, o jogo tem todas as pistas contidas de verdade na temporada 2000 da Fórmula 1, completa com todos os pilotos, carros e escuderias da vida real. Não muito normal são os pequenos extras como as regras reais de bandeiras da F1, falhas mecânicas inesperadas e até dano nos carros. Os danos ocorridos de batidas em paredes ou outros carros não apenas afetavam a lataria do carro, mas também a performance do veículo e o controle geral sobre o carro.

A EA diz que o controle do jogo consistirá em um sistema que permitirá aos novatos se divertirem desde o começo, apesar da EA ser rápida em completar dizendo que o sistema é profundo o bastante para qualquer fã de F1 que deseja mexer com os mecanismos e ajustar o veículo para ter uma melhor performance em cada pista e em todas as condições climáticas.

Visualmente, F1 2000 está se saindo muito bem. Os carros e as pistas foram recriados meticulosamente e modelados individualmente até em detalhes como os adesivos dos patrocinadores em cada carro. O game tem um monte de elementos extras pelas pistas que os jogos anteriores de F1 não tinham, como as gigantescas telas espalhadas pelos circuitos que mostram a corrida enquanto ela acontece e helicópteros pairando no ar, provavelmente com equipes de televisão tentando conseguir uma boa visão de cima da corrida.

No departamento de áudio, a Visual Sciences está fazendo o seu melhor para trazer o jogo de F1 com som mais realista já feito. O jogo irá incluir comentários, análises, comunicações de rádio com equipes dos boxes e informações em tempo real, para explicar o que está acontecendo durante a corrida e a temporada. Os sons da corrida propriamente dita são como os da vida real pois o pessoal da Visual Sciences foi para uma pista de verdade para gravar o ronco verdadeiro dos motores V10 que dão poder aos carros da F1. O time de desenvolvimento que trabalha no game até gravou o som dos carros de vários pontos dentro e em volta do veículo, para que os carros soem autênticos de qualquer ângulo de câmera.

Enquanto F1 2000 certamente parece que vai ser um excelente simulador de corrida, teremos que esperar e ver como o game sairá. Ainda há um pouco a se fazer no ciclo de desenvolvimento e como todos nós sabemos, os últimos poucos meses de melhorias e ajustes de um game são cruciais.

OGRE BATTLE GAIDEN: THE PRINCE OF ZENOBIA

SNK / Quest

Estratégia / RPG - 16 Mega

Previsto para 27 de abril de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

O futuro parece brilhante para os fãs da popular série de RPG estratégico Ogre Battle. Não apenas a Atlus vai lançar a versão americana da verdadeira seqüência da Atlus para o clássico original de Super NES como Ogre Battle 64, mas a SNK também se apresentou para expandir a série. Assim, chega Densetsu no Ogre Battle Gaiden: The Prince of Zenobia (numa tradução literal, The Legendary Ogre Battle Side Story: The Prince of Zenobia) – o primeiro Ogre Battle portátil.

Características:

- Sistema de jogo em tempo real
- Batalhas baseadas em turnos
- Um enredo totalmente novo
- Cartucho de 16-Megabit
- Aceita Link Cable
- Apenas para NeoGeo Pocket Color

Produzido em conjunto com a Quest exclusivamente para NeoGeo Pocket Color (que pena para o Game Boy), Ogre Battle Gaiden não continua de onde a última versão parou. De fato, ele coloca o jogador bem no meio do capítulo 14 do game original, The Capital of Milano. Caso você não esteja familiarizado com a trama, a série acontece em uma época medieval no Império Sagrado de Zeteginea. Não contente com o domínio opressivo do maléfico governo militar, os Cavaleiros de Zenobia levantam a bandeira da revolução e lideram uma rebelião contra as forças de Zeteginea. Apesar dele começar no meio de uma campanha conhecida, o Ogre Battle do NGPC logo parte do enredo original essencialmente criando uma história secundária (por isso o Gaiden do título, que significa side story) que se desenvolve em torno dos passos futuros do Rei Tristam. Então, caso você tenha lido matérias deste jogo ser apenas um remake do original – ele não é.

Apesar de haver personagens e enredos totalmente novos, o game ainda mantém a mistura original de RPG e estratégia. Você assume o papel do protagonista e um exército crescente de ajudantes. As missões reais são jogadas em tempo real em um mapa limitado do terreno. Você move um cursor pela tela, envia suas unidades e diz a elas o que fazer no mapa com a ajuda de um sistema simples de menu. Uma vez que você determinou o ponto-destino de um grupo, os personagens imediatamente começam a se mover sobre o mapa até chegarem ao destino.

Se as unidades tiverem uma linha direta de visão, as unidades inimigas também tornam-se visíveis no mapa. Assim como nos jogos do Super NES e do Nintendo 64, a idéia é atacar o inimigo e tomar as cidades ocupadas pelas outras unidades antes de matar o chefe. Quando uma cidade é ocupada, as unidades do jogador podem interrogar os habitantes locais e aprender mais sobre a história do jogo e, em algumas cidades, comprar novos itens e armas. Quando duas unidades opostas correm para cima da outra, uma luta começa. A cena então vai mudar para uma cena de combate isométrica onde duas facções se combatem em uma breve batalha baseada em turnos.

As batalhas propriamente ditas são automáticas. Você apenas tem controle sobre as táticas de ataque de seu time (por exemplo, "concentrar ataque no líder da unidade" ou "fugir"), o resultado da batalha depende definitivamente da força das respectivas unidades, suas armas e a formação dos personagens. Por exemplo, coloque um dragão na fileira de trás e ele vai usar sua baforada, enquanto que um dragão na linha de frente vai usar suas garras ou dentes para atacar. Algumas classes de personagens, como arqueiros, saem-se igualmente bem tanto na linha de centro quanto atrás, mas sua defesa baixa faz deles candidatos improváveis para a linha de frente. O número de ataques que um personagem pode desferir em uma batalha também depende de seu posicionamento e de sua classe.

Apesar da SNK ainda não ter anunciado o número exato de classes de personagens, espere ver o retorno de classes masculinas, femininas e de monstros dos títulos dos consoles. Reunir um exército balanceado com muitas classes diferentes é uma chave para o sucesso. Por sorte, suas unidades encontram muitos NPCs (Non Player Characters, personagens não jogadores) que podem ser convencidos a se juntarem ao seu exército, adicionando suas habilidades únicas ao seu exército crescente.

Os fãs da série vão reconhecer muitos dos indicadores na tela na versão NeoGeo Pocket Color. Por exemplo, o medi-

dor de dia/noite que mostra o período do dia aparece novamente, assim como o Chaos Frame que exibe a opinião da população sobre seu exército. É realmente muito fácil ser tão odiado quanto o Império de Zeteginea contra o qual você está lutando, se você não jogar bem o bastante e deixar seus oponentes capturarem muitas cidades.

Por fim, a versão NeoGeo Pocket Color suporta um item que a versão Super NES nunca pôde: um jogo com o link-cable. Mas parece que você apenas pode usar uma de suas unidades em uma batalha simples contra um oponente e não jogar um contra o outro em um mapa com grupos múltiplos.

Ogre Battle Gaiden: The Prince of Zenobia atualmente está previsto para 27 de abril de 2000 no Japão. Ainda não se sabe quanto a um lançamento americano, mas estamos certos de que a SNK não vai perder a chance de trazer este game excitante para o ocidente.

GAMERS - GAME NEWS - GAME BOY COLOR

GBC

DRAGON'S LAIR

Digital Eclipse

Ação / Interativo - 32 Mega

Previsto para final de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★

No ano passado surgiu uma notícia de que Rick Dyer, o designer original do clássico jogo de arcade em laser disc - Dragon's Lair, estava trabalhando em uma conversão para o Game Boy Color deste clássico. Bem, agora é definitivamente oficial. A Digital Eclipse, Rick Dyer e sua companhia, Dragon's Lair LLC, estão trabalhando duro para trazer este projeto ambicioso para a forma portátil, e a Digital Eclipse nos deu uma pequena dica da produção em progresso. O que podemos dizer? Estamos de queixos caídos com o que vimos até agora.

Características:

- Conversão detalhada de FMV
- Praticamente todas as cenas intactas
- Som digitalizado
- Apenas para Game Boy Color

De volta a 1983, Rick Dyer e Don Bluth vieram com um game de arcade inovador que utilizava o poder de reprodução de video do Laser Disc (este é como um CD, só que do tamanho de um disco de vinil, comportando quase 10 GBytes). Dragon's Lair foi o resultado. Em uma época de jogos de arcade baseados em sprites como Ms. Pac-Man, Dig Dug e Galaga, Dragon's Lair realmente dominou os arcades por seu uso de video real em sua jogabilidade. Os jogadores não assumiam o controle do famoso Dirk o Ousado. Ao invés disso, os jogadores usavam o joystick e os botões de espada em pontos específicos da animação – era um jogo de tentativa-e-erro, de pura memorização para levar Dirk através das muitas cenas do game, visando enfrentar o dragão que raptou sua amada, a princesa Daphney.

Naquela época, era completamente impossível trazer Dragon's Lair para o mercado doméstico. Então, a introdução da tecnologia de CD chegou – Dragon's Lair foi convertido para todos os sistemas com formato CD: CD-I da Philips, Sega CD, 3DO, PC e até o Jaguar da Atari. Agora você pode pegar Dragon's Lair no formato DVD para PC, Mac e até mesmo aparelhos de DVD comuns. Mas a Digital Eclipse acha que os usuários de Game Boy Color deveriam ter uma versão do jogo, e eles estão trabalhando como loucos para colocar toda a extensão do Laser Disc em um pequenino cartucho.

A Digital Eclipse nos deu uma pequena prévia do game em desenvolvimento. Ainda não há som e apenas uma cena havia sido totalmente renderizada, mas o que já foi feito é praticamente uma cópia do arcade. O time de produção acha possível reproduzir praticamente todas as cenas do Laser Disc em um cartucho de 32-Megabit (4 Megabytes) quase sem sacrifício em qualidade no que o Game Boy Color é capaz de fazer. E como o jogo original não trazia uma trilha sonora elaborada a não ser os gritos ocasionais e os temas de final de etapa, o time acha que pode fazer justiça no departamento de audio também.

Atualmente, Dragon's Lair não tem uma empresa que o lance no mercado, e Rick Dyer e a Digital Eclipse estão procurando a companhia apropriada que pode dar ao jogo a distribuição apropriada que a produção A+ merecem. O trabalho vai continuar no jogo mesmo sem uma distribuidora definida, o que significa que poderemos ver um lançamento de Dragon's Lair para Game Boy Color no final deste ano.

Você definitivamente precisa ver o jogo em ação para apreciar o que o time de desenvolvimento tem feito. As imagens liberadas mostram os passos da primeira seqüência de animação. Teremos mais informações e imagens do Dragon's Lair portátil conforme progredir a produção.

Desenvolvido pelo ex-pessoal de Wipeout, Curly Monsters, o game de corrida de jatos do PlayStation N-Gen Racing tem muito em comum com Wipeout. O estilo, visual e sensação são bastante familiares com os de Wipeout, que foi lançado originalmente em 1995. Seria injusto dizer que os produtores não tiveram idéias originais, mas é interessante ver como as raízes podem influenciar um título.

Os jatos no jogo são baseados em caças F15 e há um total de cerca de 40 jatos diferentes, cada um tendo suas próprias características. Há quatro categorias nas quais os jatos estão divididos: Trainer, Fighter, S-Fighter e X-Fighter. Enquanto os Trainers são bem fáceis de pilotar (comparado com os outros que aparecem mais tarde no jogo) e não possuem armas, os X-Fighters são os melhores jatos, e são recomendados apenas para profissionais. As armas o ajudarão em sua meta de chegar em primeiro lugar, mas não é possível contar apenas com as armas para realizar esta tarefa. Os produtores da Curly Monsters claramente se concentraram na corrida e isso foi uma boa decisão pois a companhia tem uma boa noção de como

tornar a corrida mais emocionante do que você possa imaginar.

Um dos aspectos mais espertos do jogo é que você ganha mais velocidade conforme você está mais perto do solo. Então, se decidir voar muito alto, ficará muito devagar para ganhar a corrida. Isso força você a correr o mais perto possível do solo, conseqüentemente voando com as mais arriscadas manobras desde Fire Fox – um aspecto que fica bem visível no modo de dois jogadores com tela dividida.

A coleção básica de modos de jogo estão disponíveis: arcade para um ou dois jogadores (incluindo um modo de campeonato para dois jogadores), assim como corridas simples. No entanto, o coração do jogo é vencer no modo N-Gen, onde você precisa de uma permissão para entrar em uma corrida de campeonato de uma certa classe. Você se qualifica para uma permissão correndo uma volta e então você pode comprar um jato e entrar nas corridas. Em cada corrida, você pode ganhar dinheiro, o qual você pode usar para comprar um novo jato. No total, há 14 pistas que passam por localidades mundialmente famosas.

As armas incluem foguetes, metralhadoras e outras armas ofensivas e defensivas que ajudam você a se livrar dos competidores. A música é principalmente techno e Euro-beat, similar ao estilo musical de Wipeout, e ajuda muito a fazer a semi-futurista e já apressada atmosfera do game.

Há dois esquemas básicos de controles disponíveis neste jogo: uma configuração arcade e uma pro-control. Um tutorial de vôo o guiará através dos esquemas básicos de controle. Nós recomendamos começar com os controles arcade já que pode ser um pouco difícil começar com o controle profissional (e mais realista) dos jatos na configuração pro-control.

Os gráficos são impressionantes, considerando as limitações do PlayStation. Os terrenos 3D parecem bem detalhados, e os jatos são bem legais. Também não há nem um slowdown aparente quando você joga no modo para dois jogadores com tela dividida. As pistas também podem ser jogadas à noite, o que mostra os pontos brilhantes que demarcam a pista, fazendo com que você se sinta em uma aterrissagem em pista de aeroporto. Após Gran Turismo, uma nova característica tornou-se praticamente obrigatória: replays. Isso aparece em quase todos os jogos de corrida agora e não é surpresa que apareça em N-Gen Racing. Você pode assistir à sua corrida em todos os tipos de ângulos de câmera e devemos admitir, o modo de replay parece lindo.

N-Gen Racing está cheio de emoção e ação de acabar com os nervos e é muito provável que a Curly Monsters pode repetir seu sucesso com Wipeout e criar outro hit. Estamos ansiosos por pegar a versão final do game.

GAMERS

Espaço do LEITOR

Edição 62

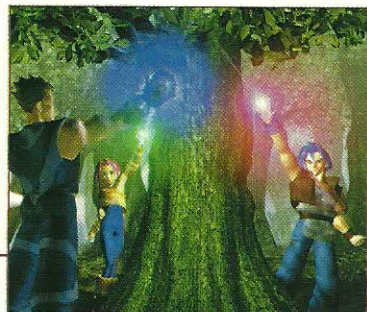
Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

PLAYSTATION 2 NOW!!! A UNIÃO FAZ A FORÇA - PLAYSTATION2 NOW! ?

Olá amigos. Venho através desta pedir ajuda de todos os leitores da Gamers que, tendo em vista a falta de consideração da Sony do Brasil para com seus consumidores, façam parte de uma ação organizada e pacífica com o objetivo de termos o PlayStation 2 fabricado no Brasil. Vamos fazer um site somente com abaixo assinados, é preciso que os milhares de possuidores de PlayStation façam o mesmo, temos que pressionar esta empresa para que nossos direitos sejam atendidos. Você sabia que o Brasil não é considerado um consumidor em potencial? Não há outra saída, temos de fazer alguma coisa. Vamos nos unir, nos organizar.

Renato C. Nascimento — São Paulo - SP

Bem, o espaço está disponível para todos. Lutar por alguma coisa é algo que realmente leva alguém a algum lugar (as pernas também ajudam). Um pouco de pressão não faz mal a ninguém, e pressionar a Sony do Brasil a produzir o PlayStation, principalmente com o PS2 em cena, pode dar algum resultado — ninguém vai querer pagar mais de R$ 1.500.00 numa importadora, vai? Quanto a parte do "Brasil não ser um consumidor em potencial", há uma resposta simples: pirataria! Foi por causa disso, em especial, que pode ter levado a Sony a não fabricar o console aqui! Mas as coisas estão mudando e unindo-se, algum resultado pode dar (nós também somos consumidores, e se eles fossem mais baratos então...). A união faz a força!

BLUE STINGER - SHENMUE AMERICANO - SECRET OF MANA - VMU

E aí galera da Gamers? Meu nome é Eduardo, tenho 14 anos e sou leitor da Gamers desde o numero 9. Eu tenho algumas dúvidas e gostaria que vocês respondessem: **1º)** O que ganho após abrir todos os quadros das galerias em Soul Calibur? **2º)** Tenho FF7 japonês e americano, e em ambos os games encontro cenas em CG (pelo Game Shark) que não estão no game, mas por que isso acontece? Tem como vê-las no game? **3º)** Vocês têm dicas para Blue Stinger? Meu VMU parou de pegar fora do video game, ele salva, aparecem as imagens nele, mas nada acontece fora do Dreamcast. O que houve? Quando sai Shenmue americano? **5º)** Tenho Secret of Mana de SNES e ainda não acabei. Quantas horas são necessárias para acabar o game? **6º)** Vocês têm dicas para Crazy Taxi? Valeu galera e por favor descubra o que há com o VMU (ele é japonês, o Dreamcast não). Até mais.

São Paulo - SP — **Eduardo P. Bevenuti**

*E aí! Tudo pela ordem, mister Duda? Gratos pela preferência, e vamos tentar responder às suas dúvidas. **1º)** NADA! Quando você estiver abrindo-os, logicamente disponibiliza novos desafios nas missões, que por sua vez disponibiliza ilustrações e assim por diante. Para cada coisa que você disponibilizar, outra surgirá. **2º)** Simples, o Game Shark é um acessório que serve para enganar o game — você invade os diretórios do game e tudo mais. Ficar fuçando no game com Game Shark, pode ocasionar cenas estranhas, pequenos BUGs. Não pense que estas cenas são secretas, mas sim erro que o Game Shark causa (existem games que simplesmente travam quando alguma coisa está errada, ou acontece algo diferente...). **3º)** Tá se vendo que você não anda lendo a Gamers (que tipo de fã é você?), mas tudo bem. Use todo o pa-*

*drão de Resident Evil 2 e 3 — termine o game em menos de cinco horas! Se você tiver paciência para jogar mais uma vez, comece uma nova partida e todas as armas serão suas logo de início (e com 9 tiros cada!). **4º)** Oras, é simples! O VMU possui bateria, e ainda assim ele só funcionará ligado ao console (será mesmo?). Quanto a versão americana de Shenmue, por enquanto nada ainda! Talvez até o fim deste ano haja alguma confirmação "do" lançamento se não houver "o" lançamento! **5º)** Se você jogar direto, sem parar para comer, beber, dormir, ir ao banheiro e nem piscar, talvez em uns dois ou três dias (se não souber de tudo, claro). E aí, tá com disposição para tanto? **6º)** Sim, temos. Não há de que Duda. Não deixe de escrever (você pode desaprender... Brincadeira!). Até a próxima!*

Olá pessoal da Gamers! Tudo bem? Espero que sim. Bem, se vocês já leram alguma carta minha, devem ter percebido que , desta vez eu não caprichei no envelope, e isso é porque vocês nunca me respondem (magoei, viu?). Comprei, não faz muito tempo, um Dreamcast e estou gostando muito do visual de Shenmue, mas não da nota maior que 4.0 para a diversão, pois eu achei o game um tanto parado e sem grandes atrativos. Agora eu tenho algumas perguntinhas: **1º)** Há alguma previsão para Final Fantasy IX? **2º)** Quando sairá o segundo capítulo de Shenmue? **3º)** Quando chegará Parasite Eve II americano? **4º)** Existem diferenças entre PE (1) japonês e o americano, com novas CGs? **5º)** Para trocar de game (PS ou DC) eu devo simplesmente abri a tampa do console ou devo desligar o console? Bem, eu ia terminar a carta por aqui mesmo, mas eu tenho que dizer. Ultimamente, não tenho andado muito contente com a Gamers, pois cada nova edição que chega carrega, infelizmente, o fato de estar acabando com o PlayStation. Por todas as páginas eu vejo frases tipo "...apesar da capacidade EXTREMAMENTE baixa do PS para games 2D..." Por acaso vocês já se esqueceram de Street Fighter Zero 3? Mas a Gamers 54 me deixou com dor de cabeça, de tão irritada que eu fiquei por ler frases como "... o PS é limitado com texturas feias, de <u>baixa resolução</u> e sistemas de menus difíceis de ler" ou "gráficos 3D ultrapassados, feios, serrilhados e lentos se encontram no PS..." foi a gota d'água. Eu andei pesquisando e vi que só a Gamers rebaixa o PlayStation. Olha, eu ando muito chateada com vocês e espero que a solução não dependa de mim, "aposentando a Gamers", pois eu a compro há muito tempo e sempre gostei muito, mas ultimamente... (...) Concordar comigo vocês não irão (assim como é bem provável que nem publiquem esta carta), mas espero que vocês pensem a respeito desse meu último assunto. A propósito, as músicas de Final Fantasy VIII para PC estão tão diferentes das de PS? Eu acho as do PlayStation lindas, mas pelo que vocês disseram do PC... Bem, bem, bem... Como todos colocam no final das cartas, um grande abraço a todos!

PELOTAS - SP — NATHALIA I. TILMETT

*Hm... Ah... Olá Nathalia (belo nome, hein!). Sentimos muito por não ter respondido as suas últimas cartas (sabe como é né, sempre damos aquelas desculpas que ninguém acredita, mas que realmente acontecem de não fazer as coisas de maneira mais precisa). Mas deixando os comentários de lado, vamos às respostas: **1º)** Por enquanto, nada (não é só você que está esperando, viu!). **2º)** No Japão, está previsto para*

OS MELHORES DO MÊS

As Regras do Jogo

O que se pode e o que não se pode fazer

1º - Enviar somente **uma** foto contendo os recordes por jogo / circuito.
2º - Proibido o uso de **Game Shark** por qualquer motivo. Recordes conseguidos evidentemente através do periférico serão sumariamente **ignorados, bem como quaisquer recordes posteriormente enviados** pelo autor do mesmo.
3º - Caso optar por enviar recordes em fitas de vídeo, certificar-se de que estejam gravadas em **NTSC colorido**.
4º - **Não há prêmios ou gratificações** pela participação. Em outras palavras, aqueles que participarem estarão pelo puro espírito de competição e diversão.
5º - Carros, itens ou artefatos secretos ou personalizados são permitidos, contanto que **não** tenham sido conseguidos via Game Shark.

Títulos Propostos

SEGA DREAMCAST
Jogo 1 - *Soul Calibur*
Quesito: Nº de oponentes derrotados no Extra Survivor Mode
Jogo 2 - *The House of the Dead 2*
Quesito: Pontuação no Arcade Mode

NINTENDO 64
Jogo 1 - *Wave Racer*
Quesito: Pontuação no Stunt Mode no circuito Dolphin Park
Jogo 2 - *Bettle Adventure Racing*
Quesito: Menor tempo no circuito Metro Madness

SONY PLAYSTATION
Jogo 1 - *Resident Evil 3 Nemesis*
Quesito: Maior pontuação no mini-jogo The Mercenaries
Jogo 2 - *Gran Turismo 2*
Quesito: Melhor tempo no Seattle Circuit

Os Recordes

SONY PLAYSTATION
Jogo 1 - *Resident Evil 3 (The Mercenaries)*
1º - Alexandre Lopes (Mik $2543)
2º - Tarcísio Lopes (Mik $2518)

NINTENDO 64
Jogo 3 - *Diddy Kong Racing*
- Circuito Ancient Lake
1º - Alexandre Lopes (0:51:13)
2º - Endrigo C. Gurgel (0:51:16)
- Circuito Fossil Canyon
1º - Alexandre Lopes (1:20:45)
2º - Janio Lindemann (1:23:53)

Jogo 1 - *Wave Racer*
- Pontuação do Stunt Mode no Dolphin Park
1º - Marcos C. Schivitz (20.783)
2º - Alexandre Lopes (16.536)

o final do ano, isto é, se não houver mudanças e contratempos (o que realmente atrasou o lançamento da primeira parte do game, graças àquelas decisões de última hora de dividir o game por partes...). **3º)** Se seguir o tempo de tradução e adaptação que ocorreu com o primeiro (que a versão americana saiu quase cinco meses depois da japonesa), pode aguardar por um bom tempo. **4º)** Infelizmente não! **5º)** Apenas abra a tampa do console LIGADO, trocando o CD / GD e fechando a tampa novamente para que o video game comece a leitura (isso para jogos com mais de um CD e quando for pedido para trocar). Para trocar de jogo (diferentes), desligue o console antes. Certo, tava bom demais para ser verdade. Mas tudo bem, Nat, vamos a mais um debate. Como você deve ter visto nos últimos tempos, depois de tanta reviravolta entre bate boca com leitores, erros, certezas, tristezas e alegrias, NUNCA ninguém está satisfeito. Mas a crítica pode ajudar a melhorar a situação. Quando os jogos que o PlayStation "não tem a capacidade de rodar com perfeição, ou mesmo com muita qualidade visual", pessoas dizem que "o pessoal da Gamers é tudo louco! Olha só a movimentação ridícula deste jogo", muitas cartas já chegam dizendo isso. Mas nós estamos na condição de falar o que realmente agrada no jogo (usando os recursos do console ou não). Já muita gente diz que "puxamos o saco do PlayStation" e outras são contrárias. Os tempos mudam e os jogadores querem saber como o jogo realmente é, junto com seus altos e baixos (isso inclui as fraquezas e vantagens do console, qualquer que seja). Quanto às músicas de FFVIII do PC, elas poderiam ter ganhado um toque muito melhor. Então, tchau!

CLUBES

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1. **Fireball Games**
R. Osvaldo Pfutzenreuter, 67, Pilarzinho, Curitiba - PR CEP 82115-450 (fireballgames@bol.com.br)
Não cobramos inscrição. Temos carteirinha, jornal mensal e um serviço por telefone ou e-mail com dicas, códigos e truques para N64 e PS.

2. **Crash Bandicoot Club**
R. Santa Albina, 21, Santa Mônica, Pirituba - SP CEP 05171-140
Tudo sobre Crash Bandicoot Warped, para entrar no clube mande qualquer dica para PS.

3. **Legacy of Players**
R. Bispo Eugênio Demazenod, 13, Vila Alpina, São Paulo - SP CEP 03206-040
Trocamos dicas, códigos de Game Shark só para PS. Como estamos nos formando agora, carteirinha é questão de tempo. Perguntas e dúvidas, escreva.

4. **FIWOC - Federação Internacional** Word Champion
R. João Romão Siqueira, 22, Centro, Cabo Verde - MG CEP 37880-000
Se você é fanático por jogo de futebol, associe-se já. Carteira de sócio grátis, além de vários acessórios. Visite nosso site em: www.fiwoccampeonatao.com.br

AVISO IMPORTANTE — NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

SEÇÃO

Noiado!

FRASE DA SEMANA! *Um filósofo muito esperto falou: "Quando eu matar este bicho, ele estará morto." — **Oflodor Sopomac***

Saudações "Noiados" Dlim, Dlam! Atenção senhore passageiros com destino à Terra Desencantada, po favor, peguem os comes e bebês, se esparramen em suas poltronas e peguem as suas Gamers pois a aventura já vai começar. Aqueles que não estão acos tumados a suportar as fortes emoções, preparem o sacos de vômito... Blergh! Quanta nojeira, mas... hein O quê? Espere! Antes de levantar vôo eu quero ter honra de me comunicar com os caras mais noiado do planeta, que de "Maluco Beleza" têm até de so bra! Aproveitando-me dessa ocasião eu quero que por gentileza, me esclareçam algumas dúvidas qu esta mente demente não consegue entender: **1º** Po que as pessoas noiadas como nós, falam com a boc e comem sem o rabo, ou melhor, a cauda? **2º** Quem nasceu primeiro, o ovo ou a galinha? Por quê? 3 PlayStation vende mais porque é bonitinho, ou bonit nho porque vende mais? **4º** Por que em Final Fantas XVII, Zefirote pulou do décimo andar para cravar sua enorme faca Ginsu 2000 com lâmina dupla n pobre Aerolitte que de joelhos pedia para São Bertolin e para o Senhor do Bonfim, auxiliadores do desencalhados e oprimidos para abençoar o se Xaveco com Kennedy Klardi? Será mesmo por vin gança ou ciúme? E de quem? Olha com aquela ca beleira e segurando todo o tempo a espada eu ach que ele dá marcha à ré no kibe, que a fruta que Aerolitte gosta ele chupa até o caroço! Com certez acabaria o triângulo amoroso formando un quadrângulo! **5º** Outra Barbaridade. No jogo Resolver Mevil 3, onde uma mina muito da boazu... quer dize talentosa, é perseguida pela coisa mais feia que Capcom criou até hoje, chega a doer. Careca, cad lho, corpo deformado e sempre mostrando os den tes... Ops, o meu avião já vai levantar vôo, sabe o qu isso significa?

FUSI DA SILVA BELTRANO — RIO DE JANEIRO - RJ

Primeiro queremos dizer que ficamos imensament orgulhosos em receber de tão ilustre noiado, mas com o espaço está acabando, vamos direto às respostas **1º** Porque vocês são assim! **2º** Foi a ameb mesosóica do Alasca. **3º** Taí uma boa pergunta. 4 Ele estava sem óculos e caiu, justamente onde a min estava rezando! Isso dá início ao quadrângular da som dos catetos. **5º** Sim, e daí? Onde está a pergunta Aê mano, cê andou enfiando a mão dentro da caix d'água e amassando minhoca com a unha? Vai dize que você é bonito? Todo mundo nasceu careca, feio desdentado, o que vier agora é lucro. A coisa não fo muito empolgante porque já está tarde e tá todo mun do com sono. Uháááá... ZZZzzz...

FERAS DO TRAÇO

Roberto Alves da Costa
Guarulhos - SP

Rodrigo Pantoja P. Rebelo
Manaus - AM

William Paiva Varjão
São Paulo - SP

Rodrigo Massami Ami
Bauru - SP

Gustavo Moreira Carneiro
Porto Alegre - RS

Ruston Anderson P. Vale
Tarumirim - MG

Marcio Santos
São Paulo - SP

Tiago Félix da Silva
Rio de Janeiro - RJ

Tiago Alves Ferreira
Rio de Janeiro - RJ

Manoel Sampaio Nunes
Taguatinga Norte - DF

PRÓ DICAS

PLAYSTATION

Expert mode

Selecione "Credits" na tela de options e pressione ↓ (3 vezes), ▲, ↓ (3 vezes), □, ←, → para oponentes mais desafiadores.

Todas as armas

Selecione "Credits" na tela de options e pressione L1, ▲, ↑, ↓, ○ (2 vezes), ▲, □, ↑, ○.

Munição extra

Selecione "Credits" na tela de options e pressione L1, ▲, ↑, ↓, ○ (2 vezes), ← (2 vezes), L1, L2.

Munição completa

Selecione "Credits" na tela de options e pressione L1, ▲, ↑, ↓, ○ (2 vezes), ▲, □, ←, ▲.

Solução do puzzle imediata

Selecione "Credits" na tela de options e pressione L1, ▲, ↑, ↓, ○ (2 vezes), ↓ (3 vezes), ↑.

1 acerto com arma de fogo mata

Selecione "Credits" na tela de options e pressione L1, ▲, ↑, ↓, ○(2 vezes), ▲, □, ↓, R1.

1 acerto com smack-jack, knife, ou brass knuckle mata

Selecione "Credits" na tela de options e pressione L1, ▲, ↑, ↓,

○ (2 vezes), ▲, □, ↓, L1.

Fogo rápido

Selecione "Credits" na tela de options e pressione L1, ▲, ↑, ↓, ○ (2 vezes), ↑ (3 vezes), ↓.

PLAYSTATION

Simulador de missão

Habilite todos os cinco finais com um piloto completando todas as cinqüenta e duas missões e salve o game. Então, volte para a tela título e carregue arquivo do game salvo. A opção "New File" irá mudar para "S-File". Escolha esta opção para um simulador de missão que permite que qualquer missão seja jogada com qualquer avião e nível de dificuldade.

Missão bônus

Obtenha um rank "B" ou melhor em todas as trinta e cinco simulator missions para habilitar uma missão bônus.

Avião U14054 Aurora

Obtenha um rank "A" em todas as trinta e seis simulator missions na dificuldade normal ou hard.

Orbital Satellite Laser e avião X-49 Night Raven

Obtenha um rank "A" em todas as trinta e seis simulator missions na dificuldade hard. Nota: o laser pode não ser usado em todas as missões.

Avião XR-900 Geopelia

Obtenha um rank "A" na simulator mission trinta e seis no simulador de missão.

Music test

Complete o game na dificuldade easy .

Seqüência de FMV japonesa

Complete o game na dificuldade hard para ver a seqüência de introdução original japonesa.

Controlar o replay

Durante um replay, pressione □, ▲, ○, X, L1 ou R1 para mudar o ângulo da câmera. Pressione L2 para acrescentar um filtro, como se a visão fosse através de um óculos escuro. Pressione R2 para acrescentar efeito de blurring.

PLAYSTATION

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

Level select

No menu principal, pressione L1 (2 vezes), ○ (2 vezes), □ (2 vezes).

Códigos para o modo Third Person

Invencibilidade

Pause o game e pressione ▲ (2 vezes), ○ (2 vezes), L1, L2 no modo third person action/ adventure mode. Se você entrar com o código corretamente, a mensagem "Cheat Enabled" será exibida.

Todas as armas

Pause o game e pressione □ (2 vezes), ○ (2 vezes), L1 (2 vezes) no modo third person action/adventure.

Munição infinita e granadas

Pause o game e pressione L1 (2 vezes), R1 (2 vezes), ○ (2 vezes) no modo third person action/adventure.

Visão em primeira pessoa

Pause o game e pressione ○, ▲ (2 vezes), □ no modo third person action/adventure.

Dampen câmera

Pause o game e pressione ▲ (3 vezes), □ (3 vezes) no modo third person action/adventure mode.

Desabilitar visão de laser

Pause o game e pressione L1 (2 vezes), ▲ (2 vezes), L1 (3 vezes) no modo third person action/adventure.

Slow rockets

Pause o game e pressione L1, R1 (2 vezes), L1, ▲, □ no modo third person action/adventure.

Big head mode

Pause o game e pressione R1 (2 vezes), L1 (2 vezes), ▲ (2 vezes) no modo third person action/adventure.

Skeleton mode

Pause o game e pressione ○, □, ▲ (2 vezes), □, ○ no modo third person action/adventure.

Pop top mode

Pause o game e pressione □ (2 vezes), ○ (2 vezes), R1 (2 vezes) no modo third person action/adventure.

Funk mode

Pause o game e pressione ○ (2 vezes), □ (2 vezes), L1 (2 vezes) no modo third person action/adventure.

Electronic mode

Pause o game e pressione □ (2 vezes), L1 (2 vezes), R1 (2 vezes) no modo third person action/adventure.

Códigos para o modo Shooting

Invencibilidade

Pause o game e pressione ▲ (2 vezes), ○ (2 vezes), L1, L2 no modo sharp shooting.

Todas as armas

Pause o game e pressione □ (2 vezes), ○ (2 vezes), L1 (2 vezes) no modo sharp shooting.

Munição infinita

Pause o game e pressione L1 (2 vezes), R1 (2 vezes), ○ (2 vezes) no modo sharp shooting mode.

Auto recarga

Pause o game e pressione □ (2 vezes), ▲ (2 vezes), ○ (2 vezes) no modo sharp shooting.

Modo Slow-motion

Pause o game e pressione ▲, L1, ▲, L1, ▲, L1 no modo sharp shooting.

Rockets lentos

Pause o game e pressione L1, R1 (2 vezes), L1, ▲, □ no modo sharp shooting.

Códigos para o modo Driving

Invencibilidade

Pause o game e pressione ▲ (2 vezes), ○ (2 vezes), L1, L2 no modo extreme driving.

Nitro infinito

Pause o game e pressione L1 (2 vezes), R1 (2 vezes), ○ (2 vezes) no modo extreme driving.

Tempo infinito

Pause o game e pressione L1, R1, □ (2 vezes), R1, L1 no modo extreme driving.

Tempo chuvoso

Pause o game e pressione □ (2 vezes), L1 (2 vezes), ▲, ○ no modo extreme driving.

Nenhum corpo

Pause o game e pressione L1, R1 (2 vezes), L1 (2 vezes), R1 no modo extreme driving.

Snake car

Pause o game e pressione ○, □, R1 (2 vezes), ○, L1, ○ no modo extreme driving. Se você entrar com o código corretamente, a mensagem "Cheat Enabled" será exibida.

PLAYSTATION

Level select
Pause o game, coloque o cursor sobre a opção "Map" option e segure → + L2 + R2 + ○ + □ + X (simultaneamente). Então, entre na tela de options e escolha a opção "Cheats".

Movie theater
Pause o game, coloque o cursor sobre a opção "Briefing" e segure → + L1 + R2 + ○ + X (simultaneamente). Então, entre na tela de options e escolha a opção "Cheats".

Expert mode
Na tela título, coloque o cursor sobre a opção "One Player". Então, segure ↑ + L1 + R2 + Select + ○ + X + □ (simultaneamente).

PLAYSTATION

MEDIEVIL 2

Cheat mode (versão PAL)
Durante o jogo, segure L2 e pressione ←,↑,□,▲,→,○,↑,□ para habilitar o cheat menu com as opções energia infinita, todas as armas, level skip e dinheiro infinito.

DREAMCAST

DEAD OR ALIVE 2

Limpar a tela de pause
Pressione X+Y após pausar o game para deixar a tela de pause limpa.

Controlar a câmera durante a pose de vitória
Enquanto seu personagem estiver fazendo sua pose de vitória, segure o botão B e qualquer controle para rotacionar a câmera ao redor dele.

Papel de parede secreto
Coloque o GD de DOA2 em um drive de CD-ROM para encontrar imagens no diretório "Bonus".

Arial Garden (Nightime)
Para adquirir a fase Firefly, selecione Arial Garden no modo Vs. usando o gatilho direito.

Cena secreta
Para ver a cena secreta, você tem que jogar primeiro como Ayane no story mode e quando você obter a batalha contra Kasumi você deve nocauteá-la na ice pit e ela deve aterrissar aproximadamente a 10 pés de você. Se você fizer corretamente, irá assistir a cena de fireball da introdução.

DREAMCAST

Todos os carros e pistas
Durante o game, pressione B, →, B, →, ↑, B, ↑.

Nitros infinitos
Durante o game, pressione ↓, ↑, ↓, ↑, A, X, A.

Pular a classe atual
Durante o game, pressione ↓, →, ↓, →, A, X, A para avançar para a próxima classe no modo championship.

Dinheiro extra
Durante o game, pressione A, →, A, →, ↑, B, A para $100,000 adicionais no modo championship.

Dinheiro infinito
Durante o game, pressione B, A, B (2 vezes), A, ↓, →, ←.

Tela de pause cheia
Pause o game e pressione X+Y.

DREAMCAST

EXPENDABLE

Level select
Pause o game e pressione ↑, ↓,↑,↓,↑, ↓, ←, → (2 vezes), Y.

Level skip

Pause o game e pressione Y (2 vezes), X (2 vezes), L, R, ↓ (2 vezes), ↑ (2 vezes).

God mode

Pause o game e pressione ↑, ↓, ←, →, L, R, ←, →, Start.

Vidas extras

Pause o game e pressione A, B, X, Y, L, R, ↑, ↓, ←, →.

Créditos extras

Pause o game e pressione A, B, ←, A, B, →, B, A, ↓, R.

Granadas

Pause o game e pressione ↓ (5 vezes), ↑ (4 vezes), R.

Shields

Pause o game e pressione ↑, ↓, ←, →, X, ↑, ↓, ←, →, Y.

Vitória imediata

Pause o game e pressione L, R, L, R, ←, →, ←, →, Y, X.

Visão em primeira pessoa

Pause o game e pressione L, ←, R, →, X (2 vezes), ↓ (2 vezes), R, L.

DREAMCAST

ROADSTERS

Tela de pause cheia

Pause o game e pressione X + Y para remover o texto da tela. Pressione X + Y novamente para remover o instrumental da exibição.

DREAMCAST/PLAYSTATION/PC

SOUTH PARK RALLY

Cheat mode

Complete o modo championship sem usar qualquer tokens para habilitar todas as pistas, carros, peles e outras opções de cheat.

Cheat Sheet option

Vença a corrida Rally Days 1 sem coletar qualquer pick-ups.

Corra como Bebe

Perca a corrida Cowdays sem coletar qualquer pick-ups de energia.

Corra como Big Gay Al

Vença a corrida Pink Lemonade.

Corra como Cartman Cop

Bata a Chicken Lover cinco vezes com as salty balls na corrida Read A Book Day.

Corra como Damian

Vença a corrida New Year's e seja o único corredor a tocar a millennium key.

Corra como Grandpa

Vença a corrida Halloween.

Corra como Ike

Colete a pick-up secreta no topo do avião na corrida Memorial Day.

Corra como Jesus

Vença a corrida Christmas.

Corra como Mephisto

Vença a corrida Independence Day.

Corra como Mr. Garrison

Ative os quatro checkpoints na corrida Rally Days 2.

Corra como Mr. Mackey

Vença a corrida Spring Cleaning.

Corra como Ned

Colete os treze turbo pick-ups (caffeine, Terrence, Philip, etc.) na corrida Independence Day.

Corra como Pip

Ative apenas os checkpoints um e quatro na corrida Rally Days 2.

Corra como Satan

Vença a corrida New Year's.

Corra como Shelly

Colete os três pick-ups secretos na corrida Valentine's Day. Os primeiros dois ficam situados em cada torre. O terceiro se encontra atrás do quadro Skater na selva.

Corra como Starvin Marvin

Perca a corrida Thanksgiving sem coletar qualquer turkeys.

Corra como Terrance e Phillip

Colete as quatro pick-ups secretos na corrida Christmas.

Corra como Tweak

Colete cinco cafeine pick-ups na corrida Spring Cleaning.

Corra como Visitor

Colete as pick-ups secretas sobre o checkpoint um e a outra pick-up que está entre o check point quatro e a ponte de madeira na corrida Memorial Day.

NINTENDO 64

Todas as armas e recarregar energia

Na tela título, pressione ←, →, ↑, ↓. Então, segure o botão Z e pressione →, →, ←, ←. Você deverá ouvir um som confirmando. Para usar o código, pressione A + B + R durante o game para recarregar sua energia e obter todas as armas.

Destruir os inimigos mais facilmente

Ao invés de usar a laser beam normal como sua arma primária, tente usar a Plasma Cannon (a arma que você obtém das abelhas) como sua arma primária. Desta maneira, a maioria dos inimigos básicos irão cair com apenas um tiro.

Maneira fácil para destruir abelhas

Espere ouvir o zumbido que notifica a chegada delas. Então, espere elas se porem próximas de você (quando elas baixam para

te atacar). Use sua arma com star-type ammo para atirar nelas. Você acertará 99.9% das vezes. Se você atirar nelas e elas te atingirem, você não perderá tanta energia quanto o normal.

Passar o texto rapidamente

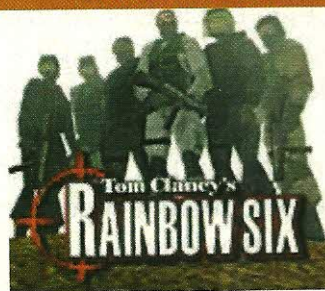
Quando o texto aparecer, pressione Z para passá-lo rapidamente ou A para pulá-lo completamente.

Level Select

Na tela título, segure o botão Z e pressione →, ↓, ↓, →. Então, solte Z e pressione →, ↑, ↓, ←, ←, ↑, →, →. Você irá ouvir um som e, quando o game começar, vai ser pedido para você escolher uma fase.

Jogue como Dark Stinger

Antes da tela título aparecer, segue Z + ↑ e pressione C-▲, C-▶, C-▼, C-◀, C-◀, C-◀, C-◀, C-◀, B, A, B. Se entrar corretamente, você ouvirá um som.

NINTENDO 64

Não ser afetado por Flashbangs

Para ficar totalmente protegido de flashbangs, ative seus óculos de visão noturna. Você não verá a tela com blur. Você tem que deixá-los até os efeitos da granada terminarem.

Passwords (Elite)

Red Wolf - 1ZB1S2S22M??
Sun Devil - BJBBC3S225??
Eagle Watch - BZBBSMS22888
Ghost Dance - CJDCCQS2F288
Fire Walk - CZDCSWS2FMQ8
Lion's Den - DJBDCYS2F5??
Deep Magic - DZBDS8S2F???
Lone Fox - 2JB2D1S2G2??
Black Star - 2ZB2T2S2GM??
Wild Arrow - FJDFD3S2G5??
Mystic Tiger - FZDFTMS2G888

Passwords (Recruit)

02: Red Wolf - 12D1S2Q22MQQ
03: Sun Devil - BJDBC3Q22WQQ
04: Eagle Watch - BZDBSMQZZ!QQ
05: Ghost Dance - CJTCCQQ2FGSQ
06: Fire Walk - K2TK65Q2F4SQ
07: Lion's Den - T2TT68QGF!WQ
08: Deep Magic - 5JR5L1QGGGSQ
09: Lone Fox - 52T572Q4G4SQ
10: Black Star - VJVVLJQGGWSQ
11: Wild Arrow - VZVVXMQ26!SQ
12: Mystic Tiger - VZRFTMQ2G8SQ

Passwords (Veteran)

02: Red Wolf - 1ZL1S2RF2MQQ
03: Sun Devil - BJJBC3RF25QQ
04: Eagle Watch - BZJBSMRF28RQ
05: Ghost Dance - CZBCS5RFFMRQ
06: Fire Walk - DJBDCYRFF5RQ
07: Lion's Den - DJDDC6R2FWR8
08: Deep Magic - LZBDS8R2F8RQ
09: Lone Fox - MJB2D1R2G2RQ
10: Black Star - 2ZB2T2R2GMQQ
11: Wild Arrow - FJJFD3R2G5RQ
12: Mystic Tiger - FZJFTMR2G8RQ

Frag Grenades e Flashbangs infinitos

Quando lançar qualquer um desses itens, segure o botão Z até completar o lançamento. Então solte o botão Z e, imediatamente após o lançamento, repita o

processo novamente até que você tenha 255 Frag Grenades/ Flashbangs.

GAME BOY

WARIO LAND 2

Game bônus Flagman D.D

Complete o game com 100% de status, treasure e map pieces e você irá obter o estágio final e um game bônus, Flagman D.D.

Encontrar o primeiro capítulo secreto

Para encontrar o capítulo secreto em Wario Land 2, entre na primeira fase. Não acorde Wario e os Gooms expulsarão Wario de sua casa. A história irá prosseguir por um caminho diferente. Alternativamente, você pode deixar o primeiro chefe te comer. Quando ele te cuspir, passe pela porta e bata na parede. Ela deverá se quebrar permitindo uma nova passagem que leva para uma saída secreta.

Vidas, corações e moedas infinitas

Entre em qualquer fase do game e pressione Start. Quando estiver pausado, fique pressionando Select até uma linha começar a piscar embaixo. Segure os botões "A" e "B" e pressione ← ou → para escolher o item e pressione ↑ e ↓ para aumentar ou diminuir a quantidade (os itens podem aumentar até 99).

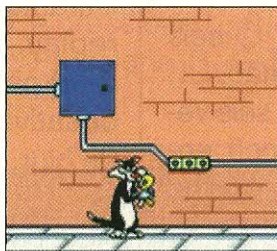
Reset imediato

Se você estiver preso ou apenas quiser resetar, pressione Select, Start, A e B ao mesmo tempo. Você recomeçará do último save point, mas não perderá moedas ou itens.

GAME BOY COLOR

LOONEY TUNES: TWOUBLE

Passwords

Granny's House Pt.1 - Dog, Granny, Tweety, Taz, Sylvester
Granny's Cellar Pt.1 - Taz, Sylvester, Tweety, Dog, Granny
Garden Pt.1 - Sylvester, Tweety, Dog, Taz, Granny
Out in the Streets Pt.1 - Dog, Tweety, Taz, Granny, Sylvester
Toy Shop Pt.1 - Taz, Dog, Tweety, Sylvester, Granny

GAME BOY COLOR

WARIO LAND 2

Batalha com chefes

Complete o game com 100% de status, treasure e map pieces. Selecione uma fase de chefe e segure ↓ + A na tela de nome da fase.

Mini-game Flagman DD

Complete o game com 100% de status, treasure e map pieces. Um game bônus poderá ser jogado após a fase final.

Capítulo secreto

Comece um novo game e sem acordar Wario, deixe os piratas expulsá-lo do castelo. O game irá começar no capítulo secreto.

Reset

Pressione Select + Start + A + B durante o game.

GAME BOY COLOR

Cheat Mode para a versão americana

Segure [Ctrl] + [Shift] + [Alt] + W durante o jogo. Uma caixa de diálogo irá aparecer no topo do canto esquerdo da tela. Digite 2061 e pressione [Enter] na caixa de diálogo. Então, pressione A e pressione [Enter] para habilitar o cheat mode. Entre com um dos seguintes códigos para ativar a função correspondente.

Código/efeito

Dinheiro: [Shift] + M
Bricks: [Shift] + Z
Cannon: [Shift] + K
Wood: [Shift] + H
Tools: [Shift] + T

PLAYSTATION

COLIN MCRAE RALLY

Todas as pistas noturnas

Entre com "NIGHTRIDER" como um nome. Então, comece um jogo no modo rally ou time trial.

Carro Green jelly

Entre com "BLANCMANGE" como um nome e comece um jogo no modo rally ou time trial.

Carro Wavy

Entre com "MAGFLOAT" como um nome. Então, comece um jogo no modo rally ou time trial.

Desabilitar detetor de colisão

Entre com "GHOSTRIDER" como um nome e comece o jogo no modo rally ou time trial.

Modo Pursuit

Pause o game e pressione ▲ + □ + ○ seis vezes e então, L1, L2, R1, R2 seis vezes. Se você entrar com o código corretamente, Nicky Grist irá dizer "Alright lets kick it".

NINTENDO 64

Caddy car

Comece uma corrida normal (sem saved game) na primeira pista no modo Grand Prix. Então, no começo da corrida, vire seu carro e dirija na parede de tijolos até atravessá-la. Uma corrida reversa deverá então começar. Vença para habilitar o super caddy car.

Alternar efeito de blur

Durante um instant replay, pressione C-◀ para ativar e desativar o efeito de blur.

Car List

Aqui está a lista dos carros especiais do game e suas classes. Os carros (menos do Novice) são ganhos vencendo-os no modo car duel:

NOVICE:
F/A Racing
RT Ryukyu
Pac Racing
RT Solvalou

INTERMEDIATE:
RT Pink Mappy
RT Blue Mappy
RT Xevious Red

EXPERT:
RT Nebulasray
RT Bosconian
Galaga Prid's

NOVICE EXTRA:
Galaga Carrot
RT Xevious Green
Dig Racing Team

INTERMEDIATE EXTRA:
Micro Mouse
Mappy
13th Racing Kid
White Angel

EXPERT EXTRA:
Digipen Racing
Assoluto Infinito
Age Solo
Supernova

SPEED:
Atomic Purple
Extreme Green
Terrazi Terrific

SPEED EXTRA:
Lizard Nightmare
Z Class
Screamin' Eagle

NINTENDO 64

RUSH 2: EXTREME RACING USA

Cheat Menu

Para acessar o cheat menu, vá para a tela de setup e segure L + R + Z. Enquanto estiver segurando esses botões, pressione todos os quatro botões C. Se fizer corretamente, um menu de CHEATS deverá aparecer abaixo da opção AUDIO. Para acessar os códigos no menu de cheat, coloque o cursor sobre o código que você quer acessar e então entre com um dos códigos a seguir:

Destruição quente: Segure C-▲ e pressione Z, Z, Z, Z.

Multidão massiva: Segure L e R e pressione C-▲, C-▼, C-◀, C-▶.

Ratos assassinos: Segure L e R e pressione Z, Z, Z, Z.

Taxis de New York: Pressione R, L, Z, C-▲, C-▼, C-▲.

Ressuscitar no lugar: Segure Z e C-◀ e pressione C-▶; então, segure Z e C-▶ e pressione C-◀.

Exibir frame: Segure Z e C-▼ e pressione C-▲; então, segure Z e C-▲ e pressione C-▼.

Escala de pneu: Segure Z e C-◀ e pressione C-▶; então, segure Z e C-▶ e pressione C-◀.

Auto-abortar: Pressione rapidamente C-▲ quatro vezes.

Tempo de jogo: Segure Z + C-▼ e pressione C-▲; então, segure Z + C-▲ e pressione C-▼.

Gravidade: Segure Z e pressione C-◀, C-▲, C-▶, C-▼ 3 vezes.

Colisões: Segure L e R e pressione C-◀, C-▲, C-▶, C-▼ 3 vezes.

Cone Mines: Segure Z e pressione L e R 4 vezes.

Car Mines: Pressione Z e C-▲, então C-▶, C-▼, C-◀ 6 vezes.

Orientação da pista: Segure L e R e pressione C-▲, C-▶, C-▼, C-◀ 4 vezes.

Super velocidade: Segure L e R e pressione C-▲, C-▼, C-◀, C-▶.

Interior do carro: Segure C-▶ e C-▼ e pressione L, R, Z.

Dano: Pressione R, C-▼, L, 2 vezes.

Invencibilidade: Pressione L, C-▲, R duas vezes.

Carro invisível: Segure L e R e pressione C-▲, C-▼ 5 vezes.

Pista invisível: Segure L e R, e pressione C-▼, C-▲ 5 vezes.

Freios: Segure C-▲ e C-▶ e pressione Z 3 vezes.

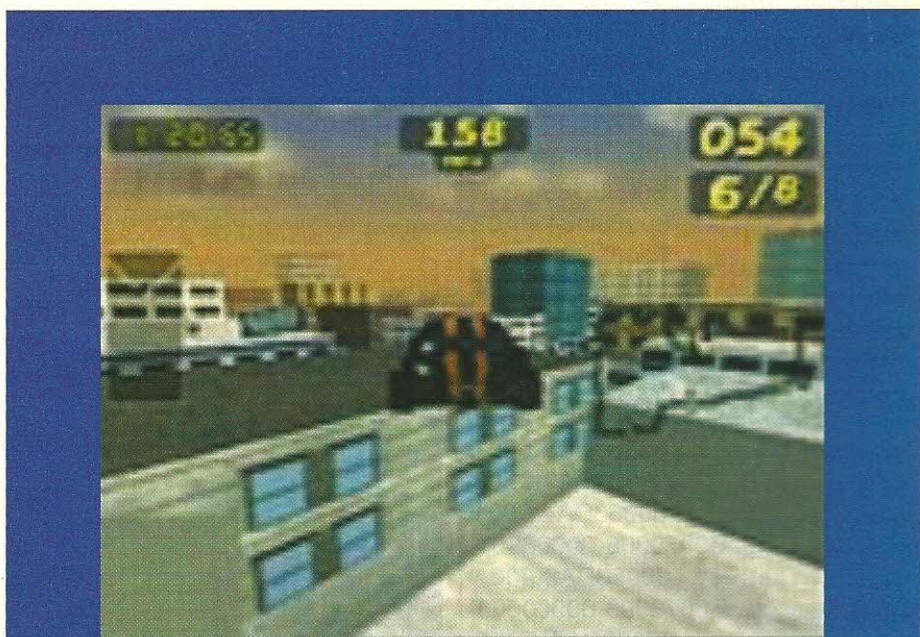
Super pneus: Segure L e R e pressione C-▲, C-▶, C-▼, C-◀ 2 vezes.

Modo suicídio: Segure Z e pressione C-▼, C-◀, C-▲, C-▶ 2 vezes.

Do the Dew!: Pressione L + R + C-▼, então, L + R + C-◀, então L + R + C-▲, então L + R + C-▶ duas vezes e então pressione Z.

Levitação: Segure L, R, Z e C-▲ 4 vezes.

Cor da névoa: Segure Z e pressione C-◀, C-▲, C-▶ e C-▼ 3 vezes.

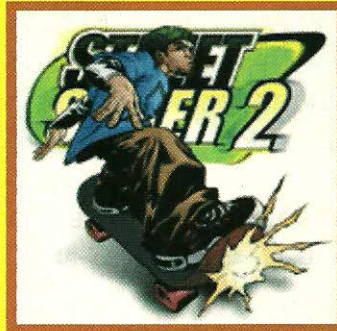
Modo Stunt: Segure os quatro botões C e pressione R, A, Z, L.

GAME SHARK

PLAYSTATION

BIO HAZARD: GUN SURVIVOR

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Enable Code (deve ser ativado)
.... D0017962 1040
.... 80017962 1000
Energia infinita 800A8974 00C8
Bullets infinitas (todas as armas)
.... D00704A6 2462
.... 800704A4 0000
Max Slot para itens 800A8BD0 0032
Todas as armas (Caetla apenas)
........................B0080008 00000001
.... 800AFB20 0001
........................B0060008 00000001
.... 800AFB60 000A
Ammo infinita (Caetla apenas).............B0070008 00000000
.... 800AFB22 0009
.... D00AFB5C 000F
.... 800AFB5E 0062
........................B0060008 00000000
.... 800AFB62 FFFF
Todos os itens (Caetla apenas)
........................B0060008 00000001
.... 800AFB90 0014
........................B0060008 00000000
.... 800AFB92 0001
Todas as armas e Ammo (Caetla apenas) 80063D78 0A00
.... 80063D7A 0011
.... 80063D7E 0A01
.... 80063D80 000F
.... 80063D84 0A02
.... 80063D86 000F
.... 80063D8A 0A03
.... 80063D8C 0008
.... 80063D90 0B04
.... 80063D92 0008
.... 80063D96 0C05
.... 80063D98 0006
.... 80063D9C 1007
.... 80063D9E 0001
.... 80063DA2 0F08
.... 80063DA4 0001
........................B0070006 00000001
.... 80063DA8 000A
........................B0070006 00000000
.... 80063DAA FFFF
........................B00F0006 00000000
.... 80063D7C 0000

PLAYSTATION

STREET SK8ER 2

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Modificador de Trick Score
.... 8003852C ????
.... 8003852E ????
Sempre com Max Speed
.... 8003863C 04A4
Tempo infinito 80038524 11EA
Bonus Points infinitos
.... 801FAAC0 0064

Códigos para todos os personagens

Max Speed 301FA8B0 000F
Max Accelerate 301FA8B1 000F
Max Cornering........ 301FA8B2 000F
Max Power 301FA8B3 000F
Max Jump 301FA8B4 000F
Precisar de poucos pontos ....
.... 8006F0E4 0001
Habilitar todas as fases
.... 8008B528 FFFF
Habilitar todas as boards ....
.... 8008B534 FFFF
.... 8008B536 FFFF
Habilitar todos os personagens
.... 8008B530 FFFF

PLAYSTATION

SYPHON FILTER 2

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Armor infinita D0089E68 0006
.... 80089E6A 2400
Energia infinita D0089ED8 0008
.... 80089EDA 2400
Max Ammo-Silenced 9mm
.... 3012A5BC 0063
Max Ammo-9mm .. 3012A5C0 0063
Max Ammo-.45 ..... 3012A5C4 0063
Max Ammo-M-16 .. 3012A5C8 0063
Max Ammo-Silenced HK-5
.... 3012A5CC 0063
Max Ammo-HK-5 .. 3012A5D0 0063
Max Ammo-PK-102
.... 3012A5D4 0063
Max Ammo-Shotgun
.... 3012A5D8 0063
Max Ammo-UAS-12
.... 3012A5DC 0063
Max Ammo-G-18 .. 3012A5E0 0063
Max Ammo-BIZ-2 .. 3012A5E4 0063
Max Ammo-K3G4 . 3012A5E8 0063
Max Ammo-H11 ... 3012A5EC 0063
Max Ammo-Silent Sniper Rifle
.... 3012A5F0 0063
Max Ammo-Sniper Rifle
.... 3012A5F4 0063
Max Ammo-Nightvision Rifle
.... 3012A5F8 0063
Max Ammo-Incendiary Grenade
.... 3012A610 0063
Max Ammo-Nerve Gas Grenade
.... 3012A614 0063
Max Ammo-M-79 .. 3012A60C 0063
Max Ammo-Tear Gas Launcher
.... 3012A628 0063
Max Ammo-Crossbow
.... 3012A5FC 0063
Max Ammo-C4 ...... 3012A618 0063
Ammo-Silenced 9mm infinita
.... 3012A5BE 0063
Ammo-9mm infinita3012A5C2 0063
Ammo-.45 infinita .. 3012A5C6 0063
Ammo-M-16 infinita3012A5CA 0063
Ammo-Silenced HK-5 infinita
.... 3012A5CE 0063
Ammo-HK-5 infinita
.... 3012A5D2 0063
Ammo-PK-102 infinita
.... 3012A5D6 0063

Ammo-Shotgun infinita
.... 3012A5DA 0063
Ammo-UAS-12 infinita
.... 3012A5DE 0063
Ammo-G-18 infinita ....
.... 3012A5E2 0063
Ammo-BIZ-2 infinita
.... 3012A5E6 0063
Ammo-K3G4 infinita
.... 3012A5EA 0063
Ammo-H11 infinita 3012A5EE 0063
Ammo-Silent Sniper Rifle infinita
.... 3012A5F2 0063
Ammo-Sniper Rifle infinita
.... 3012A5F6 0063
Ammo-Nightvision Rifle infinita
.... 3012A5FA 0063
Ammo-Incendiary Grenade infinita
.... 3012A612 0063
Ammo-Nerve Gas Grenade infinita
.... 3012A616 0063
Ammo-M-79 infinita
.... 3012A60E 0063
Ammo-Tear Gas Launcher infinita
.... 3012A62A 0063
Ammo-Crossbow infinita
.... 3012A5FE 0063
Ammo-C4 infinita .. 3012A61A 0063
Ter todas as armas e itens
.... 8012A5B0 FFFF
.... 8012A5B2 FFFF
Habilitar todas as missões
.... 8014AF3C 0015
Manipulador de contagem regressiva - pressione (L2+R2) para começar e (L1+R1) para parar D0122FF0 0003
.... 8005C9FC 0C48
.... D0122FF0 0003
.... 8005C9FE AE02
.... D0122FF0 000C
.... 8005C9FE 2400

Códigos para Colorado Mountains

Armor infinita D011EC70 0004
.... 801ACA7A 0258
.... D011EC70 0003
.... 801AC556 0258
Energia infinita D011EC70 0004
.... 801ACA7C 0096
.... D011EC70 0003
.... 801AC558 0096

Códigos para McKenzie Airbase Interior

Armor infinita D011EC70 0004
.... 801B08A6 0258
.... D011EC70 0003
.... 801B0536 0258
Energia infinita D011EC70 0004
.... 801B08A8 0096
.... D011EC70 0003
.... 801B0538 0096

Códigos para Colorado Interstate 70

Armor infinita D011EC70 0004
.... 801A938E 0258
.... D011EC70 0003
.... 801A91EE 0258
Energia infinita D011EC70 0004
.... 801A9390 0096
.... D011EC70 0003
.... 801A91F0 0096

Códigos para 1-70 Mountain Bridge

Armor infinita D011EC70 0004
.... 801ADB12 0258
.... D011EC70 0003

.... 801AD7EE 0258
Energia infinita D011EC70 0004
.... 801ADB14 0096
.... D011EC70 0003
.... 801AD7F0 0096

Códigos para McKenzie Airbase Exterior

Armor infinita D011EC70 0004
.... 801B9E16 0258
.... D011EC70 0003
.... 801B9A32 0258
Energia infinita D011EC70 0004
.... 801B9E18 0096
.... D011EC70 0003
.... 801B9A34 0096

Códigos para Colorado Train Ride

Armor infinita D011EC70 0004
.... 801AC48A 0258
.... D011EC70 0003
.... 801ABD06 0258
Energia infinita D011EC70 0004
.... 801AC48C 0096
.... D011EC70 0003
.... 801ABD08 0096

Códigos para Colorado Train Race

Armor infinita D011EC70 0004
.... 801ABA4E 0258
.... D011EC70 0003
.... 801AB6DA 0258
Energia infinita D011EC70 0004
.... 801ABA50 0096
.... D011EC70 0003
.... 801AB6DC 0096

Códigos para C-130 Wreck Site

Armor infinita D011EC70 0004
.... 801B0DF2 0258
.... D011EC70 0003
.... 801B085E 0258
Energia infinita D011EC70 0004
.... 801B0DF4 0096
.... D011EC70 0003
.... 801B0D60 0096

Códigos para Pharcon Expo Center

Armor infinita D011EC70 0004
.... 801B6222 0258
.... D011EC70 0003
.... 801B5FEA 0258
Energia infinita D011EC70 0004
.... 801B6224 0096
.... D011EC70 0003
.... 801B5FEC 0096

Códigos para Morgan

Armor infinita D011EC70 0004
.... 801B6292 0258
.... D011EC70 0003
.... 801B6166 0258
Energia infinita D011EC70 0004
.... 801B6294 0096
.... D011EC70 0003
.... 801B6168 0096

Códigos para Moscow Club 32

Armor infinita D011EC70 0004
.... 801B62F2 0258
.... D011EC70 0003
.... 801B60CA 0258
Energia infinita D011EC70 0004
.... 801B62F4 0096
.... D011EC70 0003
.... 801B60CC 0096

Códigos para Moscow Streets

Armor infinita D011EC70 0004
.... 801ACC16 0258

.... D011EC70 0003
.... 801AC632 0258
Energia infinita D011EC70 0004
.... 801ACC18 0096
.... D011EC70 0003
.... 801AC634 0096

Códigos para Volkov Park

Armor infinita D011EC70 0004
.... 801A77A6 0258
.... D011EC70 0003
.... 801A731E 0258
Energia infinita D011EC70 0004
.... 801A77A8 0096
.... D011EC70 0003
.... 801A7320 0096

Códigos para Gregorov

Armor infinita D011EC70 0004
.... 801C8B02 0258
.... D011EC70 0003
.... 801C8942 0258
Energia infinita D011EC70 0004
.... 801C8B04 0096
.... D011EC70 0003
.... 801C8944 0096

Códigos para Aljir Prison Break-In

Armor infinita D011EC70 0004
.... 801AFB16 0258
.... D011EC70 0003
.... 801AF48A 0258
Energia infinita D011EC70 0004
.... 801AFB18 0096
.... D011EC70 0003
.... 801AF48C 0096

Códigos para Aljir Prison Escape

Armor infinita D011EC70 0004
.... 801AD48E 0258
.... D011EC70 0003
.... 801ACFB2 0258
Energia infinita D011EC70 0004
.... 801AD490 0096
.... D011EC70 0003
.... 801ACFB4 0096

Código para Agency Bio-Lab

Armor infinita D011EC70 0004
.... 801BE96E 0258
.... D011EC70 0003
.... 801BE74A 0258
Energia infinita D011EC70 0004
.... 801BE970 0096
.... D011EC70 0003
.... 801BE74C 0096

Códigos para Agency Bio-Lab Escape

Armor infinita D011EC70 0004
.... 801AC2A6 0258
.... D011EC70 0003
.... 801AC092 0258
Energia infinita D011EC70 0004
.... 801AC2A8 0096
.... D011EC70 0003
.... 801AC094 0096

Códigos para New York Slums

Armor infinita D011EC70 0004
.... 801AD98A 0258
.... D011EC70 0003
.... 801AD1AE 0258
Energia infinita D011EC70 0004
.... 801AD98C 0096
.... D011EC70 0003
.... 801AD1B0 0096

Códigos para New York Sewer

Armor infinita D011EC70 0004
.... 801B20F6 0258
.... D011EC70 0003
.... 801B1E06 0258
Energia infinita D011EC70 0004
.... 801B20F8 0096
.... D011EC70 0003
.... 801B1E08 0096

Códigos para o final

Armor infinita D011EC70 0004
.... 801B37EA 0258
.... D011EC70 0003
.... 801B3756 0258
Energia infinita D011EC70 0004
.... 801B37EC 0096
.... D011EC70 0003
.... 801B3758 0096
Habilitar todos os Cheats
.... 8011F6A4 FFFF

Nota: para estes códigos de ammo, se você usar um GS Pro você tem que desligar os códigos no menu principal e então, após selecionar new/load game trazê-los de volta.

GAME BOY COLOR

1º Slot - HP infinito (em batalha)
.... 01FFA3DB
1º Slot - MP infinito (em batalha)
.... 01FFC3DB
1º Slot - Max Attack (em batalha)
.... 01FFE3DB
2º Slot - HP infinito (em batalha)
.... 01FFA5DB
2º Slot - MP infinito (em batalha)
.... 01FFC5DB
2º Slot - Max Attack (em batalha)
.... 01FFE5DB
3º Slot - HP infinito (em batalha)
.... 01FFA7DB
3º Slot - MP infinito (em batalha)
.... 01FFC7DB
3º Slot - Max Attack (em batalha)
.... 01FFE7DB
Dinheiro infinito 01FF4BCA
.... 01FF4CCA

Códigos para Hale

Max Attack 01FF43CC
Max Defense 01FF45CC
Max Agility 01FF47CC
Max Intelligence 01FF49CC
Sem Wildness 01004BCC

Códigos para Slib

Max Attack 01FF19CB
Max Defense 01FF1BCB
Max Agility 01FF1DCB
Max Intelligence 01FF1FCB
Sem Wildness 010021CB

Códigos para Golm

Max Attack 01FFD8CC
Max Defense 01FFDACC
Max Agility 01FFDCCC
Max Intelligence 01FFDECC
Sem Wildness 0100E0CC

Códigos para Face

Max Attack 01FF97CE
Max Defense 01FF99CE

Max Agility 01FF9BCE
Max Intelligence 01FF9DCE
Sem Wildness 01009FCE

Códigos para Buky

Max Attack 01FF02CE
Max Defense 01FF04CE
Max Agility 01FF06CE
Max Intelligence 01FF08CE
Sem Wildness 01000ACE

Códigos para Dran

Max Attack 01FF6DCD
Max Defense 01FF6FCD
Max Agility 01FF71CD
Max Intelligence 01FF73CD
Sem Wildness 010075CD

Códigos para Fang

Max Attack 01FF56D0
Max Defense 01FF58D0
Max Agility 01FF5AD0
Max Intelligence 10FF5CD0
Sem Wildness 01005ED0

Códigos para Wrex

Max Attack 01FF80D1
Max Defense 01FF82D1
Max Agility 01FF84D1
Max Intelligence 01FF86D1
Sem Wildness 010088D1

Códigos para Slio

Max Attack 01FF15D2
Max Defense 01FF17D2
Max Agility 01FF19D2
Max Intelligence 01FF1BD2
Sem Wildness 01001DD2
Monster Points em Treasure Bags
.... 010187C2

Códigos modificadores de itens

Slot 1 .... 01??51CA
Slot 2 .... 01??52CA
Slot 3 .... 01??53CA
Slot 4 .... 01??54CA
Slot 5 .... 01??55CA
Slot 6 .... 01??56CA
Slot 7 .... 01??57CA
Slot 8 .... 01??58CA
Slot 9 .... 01??59CA
Slot 10 .... 01??5ACA
Slot 11 .... 01??5BCA
Slot 12 .... 01??5CCA
Slot 13 .... 01??5DCA
Slot 14 .... 01??5ECA
Slot 15 .... 01??5FCA
Slot 16 .... 01??60CA
Slot 17 .... 01??61CA
Slot 18 .... 01??62CA
Slot 19 .... 01??63CA
Slot 20 .... 01??64CA

Dígitos para os códigos modificadores de itens

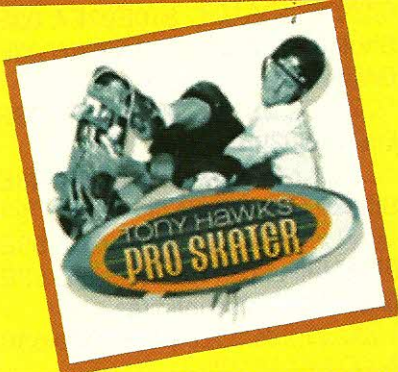
01 - Herb
02 - Sovewater
03 - Sage Stone
04 - World Dew
05 - Potion
06 - Elf Water
07 - Antidote
08 - Moon Herb
09 - Sky Bell
0A - Laurel
0B - Awake Sand
0C - World Leaf
0D - Life Acorn
0E - Mystic Nut
0F - Atk Seed
10 - Def Seed
11 - Agl Seed
12 - Int Seed
13 - Beef Jerky
14 - Pork Chop
15 - Rib
16 - Bad Meat
17 - Sirloin
18 - Bolt Staff
19 - Wind Staff
1A - Mist Staff
1B - Lava Staff
1C - Snow Staff
1D - Warp Wing
1E - Tiny Medal
1F - Quest BK
20 - Horror BK
21 - BeNice BK
22 - Cheater BK
23 - Smart BK
24 - Comedy BK
25 - Fire Staff
26 - Beast Tail
27 - Warp Staff
28 - Repellant
29 - Shiny Harp
2A - Map Herb
2B - Book Mark (Salvar em qualquer lugar)

NINTENDO 64

BUCK BUMBLE

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.21

Master Bryan's Activator 1 P1
.... D00CC83C 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
.... D00CC83D 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
.... D10CC83C 00??
Vidas infinitas 810E9652 0005
Energia infinita ... 810E92D8 42B0
Wrist Laser infinita
.... 810E92E6 03E8
Photon Phaser infinita
.... 810E92EA 03E8
Shotgun infinita .. 810E92EE 03E8
Green Phaser infinita
.... 810E92F2 03E8
Machine Gun infinita
.... 810E92F6 03E8
Smoke Gun infinita
.... 810E92FA 03E8
Pistol infinita 810E92FE 03E8
Guided Missiles infinitas
.... 810E9302 03E8

Stretch Laser infinito
.... 810E9306 03E8
Granadas infinitas 810E930A 03E8
Machine Plasma infinita
.... 810E930E 03E8
Ammo infinita 810E92E6 03E8
.... 810E92EA 03E8
.... 810E92EE 03E8
.... 810E92F2 03E8
.... 810E92F6 03E8
.... 810E92FA 03E8
.... 810E92FE 03E8
.... 810E9302 03E8
.... 810E9306 03E8
.... 810E930A 03E8
.... 810E930E 03E8
Sempre ter 1ª Key
.... 800E92E0 0001
Sempre ter 2ª Key
.... 800E92E1 0001
Sempre ter 3ª Key
.... 800E92E2 0001
Ter todas as Keys 810E92E0 0101
.... 800E92E2 0001
Max Bonus 810E964A 270F
Modificador de Score
.... 810E92D6 ????
Todas as armas (Pressione A+B+R várias vezes e você terá todas as armas) 810FFF8A 0001

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.21

Master Bryan's Activator 1 P1 .... D0015364 00??
Master Bryan's Activator 2 P1 .... D0015365 00??
Master Bryan's Dual Activator P1 .... D1015364 00??

Tony Hawk

Ter 99 Tapes 800DDD3C 0063
Todos os Tapes - Warehouse 800DDD40 00FF
Todos os Tapes - School 800DDD41 00FF
Todos os Tapes - Mall New York 800DDD42 00FF
Medalha de ouro - Skate Park Chicago 800DDD43 00FF
Todos os Tapes-Downtown Minneapolis 800DDD44 00FF
Todos os Tapes-Downhill Jam Phoenix 800DDD45 00FF
Medalha de ouro - Burnside Portland 800DDD46 00FF
Todos os Tapes - Streets San Francisco 800DDD47 00FF
Medalha de ouro - Roswell 800DDD48 00FF

Bob Burnquist

Ter 99 Tapes 800DDD50 0063
Todos os Tapes - Warehouse 800DDD54 00FF
Todos os Tapes - School 800DDD55 00FF
Todos os Tapes - Mall New York 800DDD56 00FF
Medalha de ouro - Skate Park Chicago 800DDD57 00FF
Todos os Tapes-Downtown Minneapolis 800DDD58 00FF
Todos os Tapes - Downhill Jam Phoenix 800DDD59 00FF
Medalha de ouro - Burnside Portland 800DDD5A 00FF
Todos os Tapes-Streets San Francisco 800DDD5B 00FF
Medalha de ouro - Roswell 800DDD5C 00FF

Geoff Rowley

Ter 99 Tapes 800DDD64 0063
Todos os Tapes - Warehouse 800DDD68 00FF
Todos os Tapes - School 800DDD69 00FF
Todos os Tapes - Mall New York 800DDD6A 00FF
Medalha de ouro - Skate Park Chicago 800DDD6B 00FF
Todos os Tapes- Downtown Minneapolis 800DDD6C 00FF
Todos os Tapes - Downhill Jam Phoenix 800DDD6D 00FF
Medalha de ouro - Burnside Portland 800DDD6E 00FF
Todos os Tapes-Streets San Francisco 800DDD6F 00FF

Medalha de ouro - Roswell 800DDD70 00FF

Bucky Lasek

Ter 99 Tapes 800DDD78 00FF
Todos os Tapes - Warehouse 800DDD7C 00FF
Todos os Tapes - School 800DDD7D 00FF
Todos os Tapes - Mall New York 800DDD7E 00FF
Medalha de ouro - Skate Park Chicago 800DDD7F 00FF
Todos os Tapes-Downtown Minneapolis 800DDD80 00FF
Todos os Tapes-Downhill Jam Phoenix 800DDD81 00FF
Medalha de ouro - Burnside Portland 800DDD82 00FF
Todos os Tapes - Streets San Francisco 800DDD83 00FF
Medalha de ouro - Roswell 800DDD84 00FF

Chad Muska

Ter 99 Tapes 800DDD8C 0063
Todos os Tapes - Warehouse 800DDD90 00FF
Todos os Tapes - School 800DDD91 00FF
Todos os Tapes - Mall New York 800DDD92 00FF
Medalha de ouro - Skate Park Chicago 800DDD93 00FF
Todos os Tapes - Downtown Minneapolis 800DDD94 00FF
Todos os Tapes-Downhill Jam Phoenix 800DDD95 00FF
Medalha de ouro-Burnside Portland 800DDD96 00FF
Todos os Tapes - Streets San Francisco 800DDD97 00FF
Medalha de ouro - Roswell 800DDD98 00FF

Kareem Campbell

Ter 99 Tapes 800DDDA0 0063
Todos os Tapes - Warehouse 800DDDA4 00FF
Todos os Tapes - School 800DDDA5 00FF
Todos os Tapes - Mall New York 800DDDA6 00FF
Medalha de ouro - Skate Park Chicago 800DDDA7 00FF
Todos os Tapes - Downtown Minneapolis 800DDDA8 00FF
Todos os Tapes-Downhill Jam Phoenix 800DDDA9 00FF
Medalha de ouro - Burnside Portland 800DDDAA 00FF
Todos os Tapes-Streets San Francisco 800DDDAB 00FF
Medalha de ouro - Roswell 800DDDAC 00FF

Andrew Reynolds

99 Tapes 800DDDB4 0063
Todos os Tapes - Warehouse

.... 800DDDB8 00FF
Todos os Tapes - School
.... 800DDDB9 00FF
Todos os Tapes - Mall New York
.... 800DDDBA 00FF
Medalha de ouro - Skate Park Chicago
.... 800DDDBB 00FF
Todos os Tapes - Downtown Minneapolis
.... 800DDDBC 00FF
Todos os Tapes-Downhill Jam Phoenix
.... 800DDDBD 00FF
Medalha de ouro - Burnside Portland
.... 800DDDBE 00FF
Todos os Tapes - Streets San Francisco
.... 800DDDBF 00FF
Medalha de ouro - Roswell
.... 800DDDC0 00FF

Rune Glifberg

Ter 99 Tapes 800DDDC8 0063
Todos os Tapes-Warehouse
.... 800DDDCC 00FF

Todos os Tapes - School
.... 800DDDCD 00FF
Todos os Tapes - Mall New York
.... 800DDDCE 00FF
Medalha de ouro - Skate Park Chicago
.... 800DDDCF 00FF
Todos os Tapes - Downtown Minneapolis
.... 800DDDD0 00FF
Todos os Tapes-Downhill Jam Phoenix
.... 800DDDD1 00FF
Medalha de ouro - Burnside Portland
.... 800DDDD2 00FF
Todos os Tapes-Streets San Francisco
.... 800DDDD3 00FF
Medalha de ouro - Roswell
.... 800DDDD4 00FF

Jamie Thomas

Ter 99 Tapes 800DDDDC 0063
Todos os Tapes - Warehouse
.... 800DDDE0 00FF
Todos os Tapes - School
.... 800DDDE1 00FF
Todos os Tapes - Mall New York
.... 800DDDE2 00FF
Medalha de ouro -Skate Park Chicago
.... 800DDDE3 00FF
Todos os Tapes-Downtown Minneapolis
.... 800DDDE4 00FF
Todos os Tapes-Downhill Jam Phoenix
.... 800DDDE5 00FF
Medalha de ouro - Burnside Portland
.... 800DDDE6 00FF
Todos os Tapes-Streets San Francisco
.... 800DDDE7 00FF
Medalha de ouro - Roswell
.... 800DDDE8 00FF

Elissa Steamer

Ter 99 Tapes 800DDDF0 0063
Todos os Tapes - Warehouse
.... 800DDDF4 00FF
Todos os Tapes - School
.... 800DDDF5 00FF
Todos os Tapes - Mall New York
.... 800DDDF6 00FF
Medalha de - Skate Park Chicago
.... 800DDDF7 00FF
Todos os Tapes-Downtown Minneapolis
.... 800DDDF8 00FF
Todos os Tapes-Downhill Jam Phoenix
.... 800DDDF9 00FF
Medalha de ouro - Burnside Portland
.... 800DDDFA 00FF
Todos os Tapes-Streets San Francisco
.... 800DDDFB 00FF
Medalha de ouro - Roswell
.... 800DDDFC 00FF
Ter 99 Video Tapes (GS 3.0 ou superior)
.... 50000A14 0000
.... 800DDD3C 0063
Tony Hawk - todos dos Tapes (GS 3.0 ou superior) 50000914 0000
.... 800DDD40 00FF
Bob Burnquist - todos os Tapes (GS 3.0 ou superior) 50000914 0000
.... 800DDD54 00FF
Geoff Rowley - todos os Tapes (GS 3.0 ou superior) 50000914 0000
.... 800DDD68 00FF
Bucky Lasek - todos os Tapes (GS 3.0 ou superior) 50000914 0000
.... 800DDD7C 00FF
Chad Muska - todos os Tapes (GS 3.0 ou superior) 50000914 0000
.... 800DDD90 00FF
Kareem Campbell - todos os Tapes (GS 3.0 ou superior) 50000914 0000
.... 800DDDA4 00FF
Andrew Reynolds - todos os Tapes (GS 3.0 ou superior) 50000914 0000
.... 800DDDB8 00FF

Rune Glifberg - todos os Tapes (GS 3.0 ou superior) 50000914 0000
.... 800DDDCC 00FF
Jamie Thomas - todos os Tapes (GS 3.0 ou superior) 50000914 0000
.... 800DDDE0 00FF
Elissa Steamer - todos os Tapes (GS 3.0 ou superior) 50000914 0000
.... 800DDDF4 00FF
Quantia de pontos para cada truque (nota 1) .... 813D6D86 FFFF
Super Max Ollie P1 ... 800D561C 00FF
Super Max Speed P1
.... 800D561D 00FF
Super Max Ar P1 .... 800D561E 00FF
Super Max Balance P1
.... 800D561F 00FF
Super Max Turning P1
.... 800D5620 00FF
Super Max Ollie P2
.... 800D5621 00FF
Super Max Speed P2
.... 800D5622 00FF
Super Max Ar P2 .... 800D5623 00FF
Super Max Balance P2
.... 800D5624 00FF
Super Max Turning P2
.... 800D5625 00FF

Note 1: com este código, seu score nunca deixa de subir após fazer um truque.

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

UM GAME INCOMPLETO (LITERALMENTE)

Estamos realmente decepcionados. Bem no meio de nossa avaliação, recebemos uma mensagem maravilhosa deste jogo. Foi praticamente o mesmo resultado de um esvaziamento de pilha no arquivo DOS4GW na metade de um daqueles antigos jogos de DOS do início dos anos 90: uma tela cheia de textos e números diante de seus olhos confusos imediatamente após seu jogo ter sido cortado. Adivinhe só, Crusaders of Might and Magic não está completo. Se ele estivesse, não haveria falhas deste tipo. Erros acontecem em versões betas ou preliminares, mas não em versões finais. E para nossa decepção, estávamos jogando uma versão final. Isso é uma vergonha.

Mas não é só isso, este maravilhoso erro não foi o único bug que encontramos. Antes do inesperado evento, percebemos quedas no som, vozes roucas e a maravilhosa experiência de estar andando e de repente estar em um lugar inexistente, onde a escuridão toma conta de tudo e você nunca mais vê seu personagem (bem, ou até que você resete seu console). Agora, para que você não pense que isto ocorreu por causa de um PlayStation superaquecido, deixe-nos esclarecer os fatos: nós jogamos em dois PlayStations diferentes, ambos devidamente ventilados.

É realmente uma infelicidade, pois nós estávamos tentando nos divertir, quase gostando do game antes que tudo isso acontecesse. Crusaders coloca você na pele de Drake, um homem cuja juventude foi interrompida pela invasão da Legião em seu vilarejo. A Legião é um grupo de criaturas mortas comandadas por Necros, um necromante com poderes incríveis e blá, blá, blá. A história de fundo honestamente não é importante porque tudo leva a estes simples fatos: um cavaleiro recentemente transformado em morto-vivo causou uma cicatriz no rosto de Drake, sua família foi morta pela Legião (tudo aconteceu quando ele era jovem), e ele quer vingança. Isso mesmo, toda a motivação por trás da história é a vingança. Bem, com um enredo destes, você já pode imaginar para onde o game acabaria indo.

A Jogabilidade

O game estava sendo considerado como "um Tomb Raider medieval". Se este jogo lembra Tomb Raider em alguma coisa além das câmeras e de alguns movimentos, nós somos Coelhinhos da Páscoa escrevendo cartinhas para o Papai Noel. O esquema de controle é o mesmo em movimentos, mas a velocidade média dos movimentos de Drake é bem mais rápida. Infelizmente, a área onde o controle deveria ser bom, no combate, tem um defeito grave no tempo de resposta. Às vezes, um segundo inteiro pode passar entre o aperto de um botão e a ação verdadeira, e quando você está no meio de um combate, isso geralmente significa morte (sem contar uma espera de 5 a 10 segundos para voltar do seu último save). Drake se vira e pula bastante parecido com Lara, mas é somente isso.

A interface é um pouco esquisita, e as informações na tela são basicamente inúteis. Há barras horríveis que mostram a quantidade de energia e mana que você tem. Mas elas são meio retardadas. De fato, a não ser que você as ative na tela de opções, as barras somem após alguns segundos ao serem afetadas (seja por um dano ou restauração). E assim também o sistema de inventário é desajeitado. Você aperta Select para abri-lo, e então cada botão serve para acessar as várias partes de seu inventário; ▲ para magias, X para itens, ☐ para armas e O para escudos. Estando na parte desejada, você traz o objeto que você quer selecionar/equipar para frente, e então aperta Select novamente para sair. Pelos menus não memorizarem que item você selecionou nas outras partes do inventário, você tem que selecionar individualmente as coisas que você quer usar/equipar/qualquer coisa.

O combate é realizado através de botões e direções simultâneos para as armas e o uso do botão ▲ para as magias. O L2 pode ser usado para mirar em um inimigo, mas se eles saírem de sua linha de visão, você perderá o alvo, tornando isso essencialmente inútil. Quando você consegue selecionar o inimigo, um anel colorido aparece em seus pés identificando o seu tipo elemental (terra, vento, água, fogo, luz e escuridão), e sua energia – quanto maior o anel, mais energia.

O enredo consiste simplesmente em seu personagem correndo por aí completando buscas (leia: cumprindo tarefas). Isso é repetitivo, e vergonhoso. Há algumas raças, no entanto, e o mundo parece ser bem simples, mas se você não vai realmente interagir com ele, ele não está sendo usado devidamente. Este é o caso de Crusaders.

Os Gráficos

Mais uma vez, o trabalho de texturas confusas e granuladas da 3DO entram em cena. Estamos ficando realmente cansados de ver todos os jogos da 3DO compartilharem as mesmas texturas básicas. Felizmente, alguns dos mundos mais exóticos (como o gelo e as florestas) são um pouco mais variados do que estamos acostumados a ver desta softhouse. Se eles conseguissem manter isso em seus outros jogos, enquanto encontram uma maneira de limpar o visual deles, a 3DO poderia criar alguns jogos atraentes.

Os efeitos de magia ainda são ruins. É óbvio que os produtores da 3DO estão apaixonados por efeitos translúcidos, pois eles são usados por toda parte em seus games. Desde simples mudanças de armas e escudos, até jogar machados, um efeito de luz ou outro é ativado, e isso realmente enjoa após alguns minutos. Da mesma maneira, os efeitos de partículas podem se tornar repetitivos, mas não são nem de perto usados com a mesma freqüência.

Alguns dos designs de áreas podem ser bons, especialmente considerando que eles são apenas dungeons. É bem óbvio que a engine usada foi criada mais para ambientes fechados pois qualquer área aberta torna-se logo limitada por alguma parede física ou uma curta distância de construção de cenário.

As animações podem ser o melhor aspecto gráfico de Crusaders. As animações individuais das armas são bem suaves, e um golpe de espada é diferente de, digamos, um de martelo ou maça. Conforme você ganha experiência com uma arma, você pode emendar outros golpes (por exemplo, uma punhalada simples será adicionada a um golpe alto de martelo após você atingir o nível 5 com ele), mas eles realmente não parecem causar dano algum. Os inimigos também respondem a altura, anões andam saltitando, ogres caminham pesado e Drake corre de maneira bem executada.

O Som

A música de Crusaders vai de irritante a quase empolgante. Algumas das faixas mais leves não são interessantes ou inspiradoras, mas as batidas mais fortes com solos de guitarra com certeza fazem um bom trabalho.

Da mesma forma, a atuação de voz é simplesmente maravilhosa – quando as vozes não são cortadas no meio das frases. Drake realmente parece um cara mau, as vozes femininas são quentes, e algumas raças são executadas perfeitamente (por que os anões sempre falam com um sotaque escocês?).

Ah, mas este não seria um jogo pobre da 3DO sem alguns efeitos igualmente pobres, e Crusaders tem isso. Os efeitos sonoros parecem terem sido gravados em 8KHz (ao invés dos 44KHz de um CD), sem qualquer definição ou alcance. Eles simplesmente soam de maneira chata, de fato piores do que alguns efeitos de cartucho.

Conclusão

A 3DO poderia ter aprendido uma coisa ou outro com o seu próprio time de Air Attack; Kudo Tsunoda e companhia pegaram uma série que não tinha vida e colocou diversão nela. Enquanto Crusaders tenta oferecer uma experiência divertida e de ritmo rápido, ele acaba sendo ordinário. Se uma atenção maior fosse dada para tornar as lutas mais divertidas, este poderia ter sido um jogo muito melhor.

GAUNTLET LEGENDS

O BOM E VELHO GAUNTLET

Se lembra de Gauntlet? Entre mordidas em sua pizza e goles de refrigerante, você jogava como um guerreiro da luz em centenas de calabouços sem fim, onde você lutava com hordas de demônios. Não muito tempo atrás, Gauntlet sofreu o destino de muitos jogos de arcade: ele foi reinventado para os anos 90. Infelizmente, Gauntlet Legends são um jogo de arcade particularmente bom e ainda está ruim para o PSX. Para aqueles que não estão familiarizados com a versão do arcade, irão pelo menos ficar familiarizados com a promessa que não foi mudada. Você ainda age como um dos 4 personagens (Warrior, Valkyre, Wizard ou Archer) os quais lutam contra as hordas inimigas nos calabouços sem fim. Enquanto luta irá pegar tesouros, usar magias e curar a dor. No entanto há algumas adições para a fórmula: Você poderá comprar coisas com este tesouro que pegar, as fases têm temas agora, e você terá que enfrentar chefes nos finais de cada fase. E agora o nosso pequeno amigo arqueiro é uma mulher.

OS GRÁFICOS

Os gráficos claros encontrados na versão do arcade não estão aqui. Tudo parece um pouco quadrado demais. Detalhes menores como o pescoço de seus personagens se foi e as texturas estão piores. GL tentou pegar a visão de cima e transferir para o mundo 3D, mas simplesmente não deu certo e você irá terminar jogando o mesmo velho jogo só que com gráficos melhorados. A câmera faz o melhor para que os estágios pareçam profundos, mas o modo com que ela se move parece bem fora da realidade e introduz uma boa dor de cabeça. O jogo traz pequenas cenas em CG que introduzem seus inimigos, mas os clips são pequenos e esquecidos facilmente. Mesmo com seu personagem escalando vulcões, explorando templos e calabouços, ainda são preferíveis os calabouços 2D básicos aleatoriamente criados. Talvez havia algo de especial nas fases repetitivas do original que o faziam ser legal.

A JOGABILIDADE

A jogabilidade não mudou muito. Você ainda fica andando por aí, abrindo portas, pegando tesouros e matando tudo em sua volta. E como na versão do arcade, você não precisa nem apertar o botão de ataque se quiser, irá acertar os inimigos automaticamente quando chegarem perto. Isso faz o jogo muito amigo, mas tira muito o desafio dele.

Infelizmente o modo de 4 jogadores, que faz de GL legal, foi cortado na versão do PSX. Desta vez só pode jogar com mais um amigo, mesmo se tiver um multi-tap. O jogo tem agora muitos itens de recuperar energia espalhados pela fase, então não precisará mais vender todos os seus equipamentos para continuar vivo.

O SOM

O departamento de aúdio sofreu quedas pesadas, pois não há mais narração e os efeitos sonoros são bem fracos. Em fato, não há realmente nada de bom no audio do jogo. A música é ruinzinha e os efeitos sonoros são repetitivos.

GL termina como mais um jogo de fantasia de esmaga botões. Não há nada de inovador aqui e o jogo não é nem entusiasmante ou interessante. Não há motivação real para completar o jogo e a recompensa quando terminá-lo irá fazer com que se arrependa pelo tempo gasto. Infelizmente, este jogo é um outro pedaço da evidência que alguns clássicos devem ser deixados aonde estavam.

FRONT M

A MISTURA PERFEITA DE ESTRATÉGIA E TRAMAS, SQUARE MARCA PONTO NOVAMENTE.

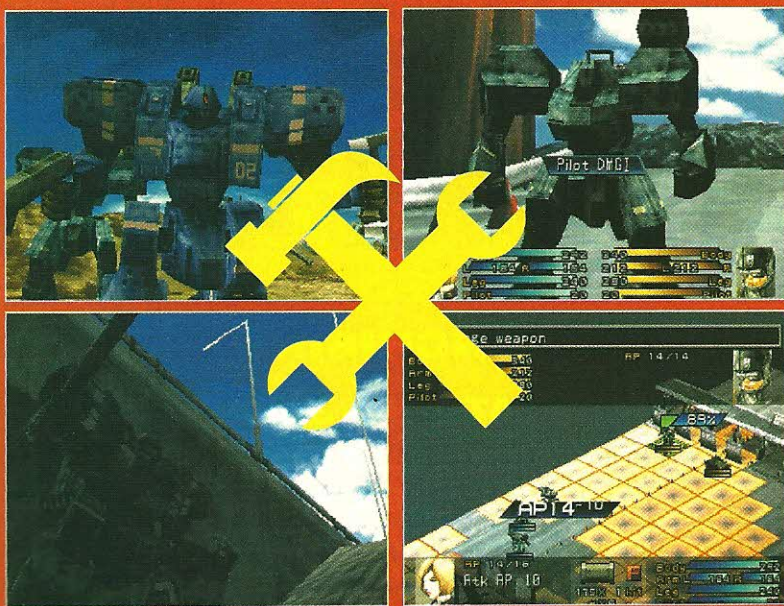
Front Mission 3 é o sonho para muitos fãs de mechs. É cheio de ação mech-on-mech, combinado com o grande olho da Square em fazer histórias e misturando com uma grande quantidade de belezas gráficas.

Jogabilidade

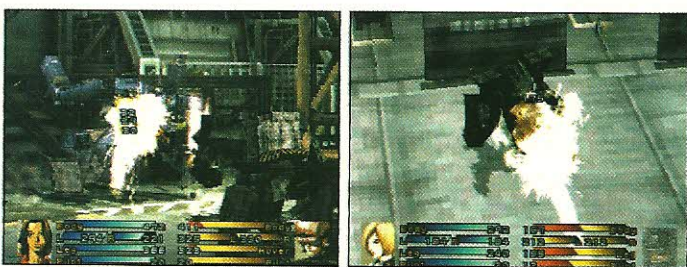
Então, o que te prende no jogo? Sempre há algo que prende você nos jogos da Square. Mesmo se forem os CG maravilhosos, a história contagiante, o ótimo controle, pode ter certeza de que algo irá prendê-lo. Bem, Front Mission 3 te prende na jogabilidade ou na quantidade insana disso. A Square promete cerca de 150 horas de jogo e tudo isso fantasticamente em 1 CD. Como muitos outros jogos da companhia, FM3 é fácil de se aprender, mas rapidamente você percebe que é muito mais profundo do que imaginava.

Gráficos

É a obra de arte clássica da Square. Após ver muitas texturas mal feitas, é realmente legal ver um jogo onde as texturas são detalhadas, e mesmo assim com um framerate ótimo. São bem variadas, especialmente considerando os pequenos loading times para as seqüências de batalha. Tudo, desde cavernas até estradas são bem feitas e permite que você faça o que sempre quis com estas enormes máquinas. Em quase todos os ambientes, você pode mirar e destruir algo. Todos os wanzers, incluindo os inimigos têm partes separadas com um HP separado, trazer o HP do braço direito do inimigo para 0, você o verá cair ou explodir, revelando faíscas e fios saindo do lugar. É um grande efeito o que faz com que estas máquinas pareçam mais uma extensão do corpo humano do que grandes robôs. O combate é tão legal de se assistir quanto jogar. Um menu compacto o permite se mover, medir o seu oponente, ler suas chances de contra ataque e então atacar, tudo isso simplesmente apertando 2 ou 3 botões. Uma vez que tiver feito a sua escolha, as animações que completam isso são estonteantes. Pegue uma das armas de ataque corpo a corpo (como os punhos de seu wanzer), escolha o seu oponente e então veja a transição de ação muito legal de uma vista aérea e mais visões cinemáticas. O seu wanzer irá colocar os braços para trás e então dar um soco em seu inimigo. Se o alvo estiver muito danificado, há chances de você acabar com ele com este movimento, recompensando-o com uma pilha de metal no lugar em que uma vez um wanzer estava em pé.

As outras animações são muito bonitas. Quando for atirar com metralhadoras ou shotguns, o seu mech irá fazer uma posição de como se fosse dar um chute, então solta um enorme tiro ou rajada. Foguetes montados no ombro serão lançados, com a câmera seguindo-o até que ele chegue ao alvo e lança chamas irão derreter seus inimigos. Até as animações que aparecem quando mata um inimigo, variam de tempo para tempo; atire em um wanzer inimigo em um alcance curto

MISSION 3

com sua shotgun e poderá tirar seus braços e levar o HP do corpo para 0, em cada caso, o mech irá ficar cambaleando por um tempo e então soltar faíscas para todos os lados e então explodir. Ou talvez irá cair de joelhos e depois no chão, ou simplesmente se desligará.

Os gráficos não são perfeitos no entanto. A framerate quando muda a visão da perspectiva por cima da cabeça para a visão em 3D é fraca e pode transformar a ação em uma seqüência com framerates lerdos, mas se for rodeada direito mostrará uma das melhores animações e ambientes fantásticos. Uma coisa que não se mostra imediatamente, pelo menos, não até que você jogue por um momento é a mancada de visuais supérfluos que são inseridos em jogos da Square. As explosões e a chuva de faíscas e plumas de fumaça são realmente os únicos efeitos grandes do jogo. FFVIII, enquanto totalmente maravilhoso, marcou um ponto que parecia apenas estar se mostrando. Mesmo as cenas em CG mostram detalhes maravilhosos e sempre te deixa pedindo por mais mechs super bem feitos.

Som

Estranho o bastante, a música parece ter vindo mais da série FF do que de um RPG baseado em mechs, mas mesmo assim ficou legal. Tem uma mistura pesada de movimentos, coral e guitarra, e uma grande música. Muitas músicas de batalha são as mesmas percussões de guitarra e um pseudo rock que você já deve esperar da Square, enquanto os menus são mais ambientes. Tudo é muito bom, geralmente ajuda a manter a atmosfera, até mesmo cortando uns certos momentos cinemáticos. Os efeitos sonoros são bem feitos também. Os barulhos básicos e "booms" dos wanzers, suas armas e alvos são demais e eles sempre lembram de como se você tivesse se sentando com um computador e mexendo com algo eletrônico. Todos estes barulhos que você ouve dos pequenos laptops nos filmes estão lá e realmente parece que você está interagindo com um supercomputador.

Finalizando

FM3 é ainda outro vencedor da Square. O PSX está realmente mostrando a sua imagem e as estruturas das missões de algumas das ações dentro do jogo, podem ser repetitivas, mas realmente você não pode deixar de notar o sistema parecido com o de FFT. Com uma narração boa, assim como a música, efeitos com os grandes gráficos da Square este jogo é mais uma obra de arte da Suqare. Se você gostou de FFT e gosta de mechs, então este é o casamento perfeito. É um jogo sólido e bem feito mas realmente não se sobressai de nenhuma maneira. Pode ser que o PSX esteja mostrando seus cabelos grisalhos, mas o FM3 realmente não parece ser mais do que um bom jogo de estratégia nos últimos dias do PSX.

STREET SK8ER 2

É UM BOM JOGO, MAS NEM CHEGA PERTO DO PODEROSO TONY HAWK

Por volta de 1 ano atrás, a EA lançou o primeiro jogo de skate. Foi um dos piores jogos de PSX daquele ano, mas deve ter vendido muito bem para outras empresas apostarem no gênero. Agora que vimos jogos como Trasher: Skate and Destroy e Tony Hawk´s Pro Skater, dois jogos bons de skate que provaram que o gênero tem muito para oferecer. Agora, a EA está voltando para o jogo com uma seqüência, Street Sk8er 2. O jogo tem muitas influências de jogos como Tony Hawk e o resultado não é uma falha, como seu antecessor foi. Muito do jogo é praticamente uma corrida contra o tempo. Você precisa sair do ponto A e chegar no ponto B com um certo tempo, ocasionalmente passando por alguns checkpoints para adicionar tempo. O ponto é que você deve terminar o curso em um tempo e alcançando uma certa pontuação. Então você deve balancear o tempo com as manobras para garantir que chegue ao fim a tempo e com um bom número de pontos.

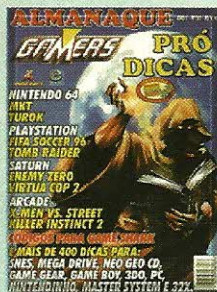
O design das fases são bem legais, contando com muitas rampas e muitas coisas que pode fazer Ollie, pular em cima e se não for cuidadoso dá de cara com elas. As fases também contém caminhos múltiplos e atalhos, assim como janelas, barris e outros objetos para serem quebrados. Você pode escolher entre skates diferentes e cada um têm manobras diferentes também. Fazer manobras com muitos pontos não é difícil. O segredo para as manobras é simplesmente segurar L1 ou R1, isso faz com que você gire. Então você aperta vários botões ao mesmo tempo e solta o L1 ou R1 antes de chegar ao chão. O jogo automaticamente o ajuda com muitos pontos, fazendo isso ser muito fácil. EW se não conseguir nem fazer isso, tem um modo de auto manobras que faz as coisas mais fáceis ainda. Além do modo principal de competição, há um modo de free-skate, que permite que você simplesmente ande de skate nas áreas que andou anteriormente no modo principal. Você pode criar até seu próprio skate park, incluindo rampas, tubos e trilhas. O jogo também tem um modo multiplayer pool dude e suporta tanto tela dividida ao meio como o link cable.

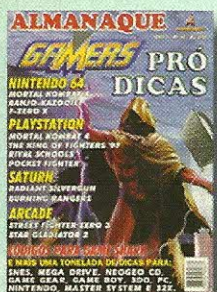
OS GRÁFICOS E SOM

Graficamente, Street Sk8er 2 está bem melhor do que o jogo original, mas não tão bom quanto Tony Hawk. Os movimentos não são tão bem feitos, fazendo com que os combos grandes pareçam desengonçados. As fases são extremamente grandes e bem legais. A trilha sonora é completa com músicas de artistas como Del the Funky Homosapien, Shootyz Groove e Ministry. Os efeitos sonoros do jogo são bem legais e realistas.

E POR FIM...

Street Sk8er 2 é um daqueles jogos que seriam melhor recebidos se o outro jogo não existisse. Neste caso, este jogo é Tony Hawk. Mesmo assim, Street Sk8er 2 é uma grande melhora do original e para os skatistas que procuram algo para fazer enquanto esperam Tony Hawk 2 vale a pena dar uma olhada na segunda oferta da EA.

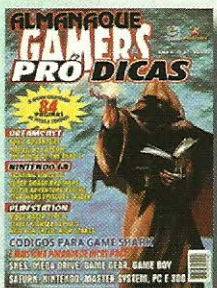
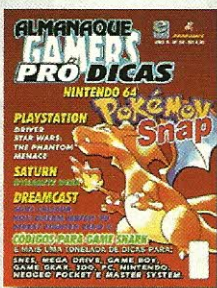
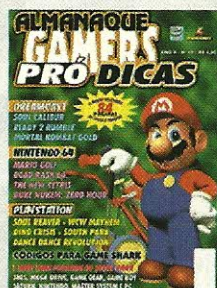
ALMANAQUE

PRÓ DICAS

Cód.: ALM-PD 01
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 02
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 03
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 04
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 05
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 06
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 07
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 08
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 09
Cada R$ 4,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ALMANAQUE GAMERS PRÓ DICAS

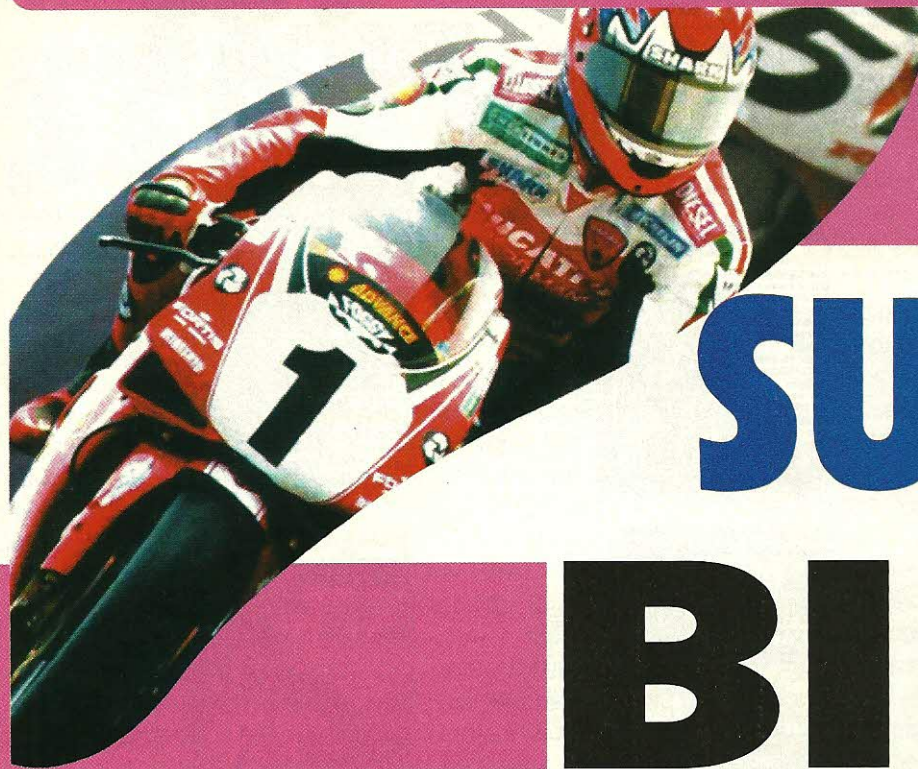
Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: ALM-PD 01 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 02 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 03 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 04 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 05 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 06 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 07 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 08 - Cada R$ 4,90 (   )
Cód.: ALM-PD 09 - Cada R$ 4,90 (   )

Nome: ______________________________

Endereço: ______________________________

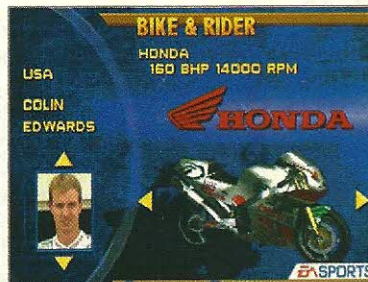
Cidade: ______________ **Estado:** ____ **Cep:** __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA - Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.**

SUPER BIKE 2000

SURPERBIKE ESTA DE VOLTA, MAS NÃO SE ILUDA!

Com tanto desapontamento causado com a categoria de corrida de superbikes no ano passado, a EA tinha muito para provar desta vez. Infelizmente, Superbike 2000 não é um bom jogo, é um game de corrida chato e fraco, tanto na inovação quanto na apresentação. É óbvio que Superbike 2000 está voltado para os super fãs de corrida de motos. O jogo caracteriza 6 superbikes diferentes e mais de 20 pilotos da vida real, que correm em 12 pistas diferentes, que foram modeladas a partir da vida real. Cada moto pode ser configurada individualmente.

O jogo caracteriza 3 modos de corrida: um single race, um campeonato e um modo de practice. O modo single race permi-

te que você corra em uma pista. O modo campeonato permite que você crie um personagem, escolha uma moto e jogue em sua carreira por uma série de corridas, o modo practice permite correr qualquer pista que desejar, sem ter que se preocupar com oponentes, tempo ou qualquer outra coisa do gênero.

A jogabilidade

Mas enquanto há modos mais do que suficientes para manter um jogador ocupado, a jogabilidade patética

faz destes modos totalmente irrelevantes. Este jogo não passa a excitação de uma corrida de motos. Em fato é até difícil acreditar que está correndo em uma moto, não há nenhum senso de velocidade encontrado no jogo. A corrida consiste em ir realmente rápido, então desacelerar para fazer uma curva fechada e acelerar novamente. Infelizmente, as motos neste jogo têm uma terrível habilidade de fazer curvas, curvas que chegam a ficar um pouco entediantes. Parece que a EA optou por fazer as motos mais rápidas do que motos controladas por IA (Inteligência Artificial), então você não precisa fazer curvas boas para ganhar.

Enquanto que atrás da caixa do jogo diz que o game tem "animações realistas dos pilotos" as animações do jogo são bem fracas. Em fato, você nunca quebra a sua moto. Se você bater em uma parede a 1000 Mph a moto irá apenas virar para o outro lado. Faça uma curva muito rápida e você simplesmente irá para fora da pista. Mesmo se estiver com outra moto, ou outro piloto, isso acontecerá de novo.

O problema está nos gráficos

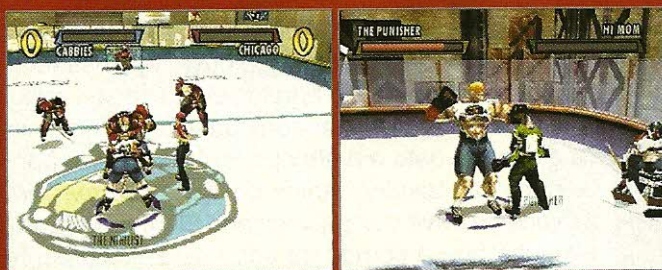
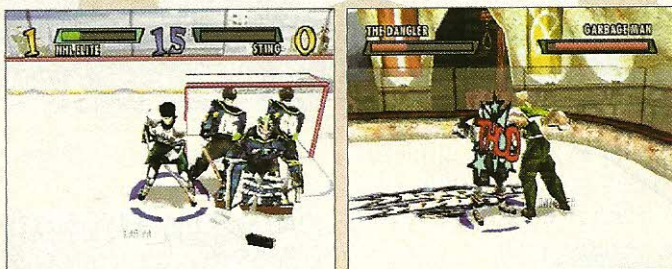
Os gráficos imediatamente se tornam um dos maiores problemas do jogo. As animações das motos e dos pilotos não são realistas, os cenários de fundo são terrivelmente brandos e a pista passa de uma maneira muito estranha. Coisas simples como os movimentos das traseiras das motos pneus ou marcas de pneus não aparecem e parece até que você está flutuando no asfalto. Uma coisa legal é que você pode ver as animações realistas de seu piloto quando vai fazer uma curva, mas isso é muito pouco.

Mantendo o tema geral do jogo, o som também é pobre. Correr no jogo significa ouvir algumas músicas ruins de techno e o barulho chato de seu motor. Não há efeitos de derrapadas quando faz uma curva e quando bate em um oponente, sempre aparece o mesmo barulho. Antes de começar uma corrida você irá ouvir o super excitado Brit falar de como ele acha que a corrida irá ser. Infelizmente os comentários são bem chatos e subtraem do jogo. Outro grande problema do jogo é o loading time. Este jogo demora muito para rodar qualquer coisa que seja. Se você ficar muito tempo na tela principal, você ganhará um enorme loading time para o demo e então quando escolhe algo deste mesmo menu o mesmo loading time enorme aparece e assim é para tudo. Entrar nas corridas tem loading time e até sair da corrida tem loading time, você irá gastar mais tempo olhando para a tela de loading time neste jogo do que na verdade simplesmente correr.

E para finalizar

Enquanto que este game tem opções melhores do que o jogo do ano passado, realmente não é significativamente melhor do que Castrol Honda Superbike. Com uma jogabilidade horrível assim como gráficos e som, Superbike 2000, como o jogo do ano passado é apenas um game que apenas os fanáticos por corridas de moto podem gostar.

NHL ROCK THE RINK

A EA TRAZ DE VOLTA O GRANDE ESTILO ARCADE

Quando o assunto é, jogos de esporte, há dois tipos de pessoas no mundo. Pessoas que gostam e que não gostam. Algumas pessoas querem uma grande experiência baseada em simulação, enquanto outras querem apenas ficar apertando os botões e assistir à magia. O primeiro grupo, que são aqueles que preferem um jogo de esporte realístico, estão tendo uma época difícil com os jogos de hockey estilo arcade e sem regras da EA NHL Rock the Rink. Mas o jogo traz uma jogabilidade excitante e legal que nos leva de volta à época em que a EA fazia jogos para o Sega Genesis que eram leves na simulação e pesados no estilo arcade. O jogo é um sucessor "espiritual" do Mutant League Hockey da EA e merece a atenção de qualquer um que se interesse por títulos do gênero esporte.

Vamos começar com as regras

RTR coloca 2 jogadores em cada time, fazendo um jogo de 4 contra 4, se incluir os goleiros. Não há tempo, você joga até uma certa pontuação, normalmente 5. O jogo também tem um último tiro de tempo estilo basquete. O que o força a trabalhar muito com seus parceiros. Se acabar o tempo, seus jogadores caem e o disco fica livre. Não há regras como icing e impedimentos, a única vez que o jogo pára é quando um disco é perdido ou quando um gol é marcado. Então como as penalidades são coisas do passado, você pode voar pelo rink como um louco. Há até tiros especiais, como tiros tornados e body slam, assim como movimentos especiais de esquiva como o air deke. Como o hockey clássico do NES, Ice Hockey, os jogadores no RTR são divididos em 2 grupos; caras pequenos e grandes. Os jogadores pequenos atiram melhor e podem fazer um tiro especial. É claro que sendo pequenos eles são facilmente derrubados e também não lutam muito bem. Os jogadores maiores batem bem mais forte e podem levar um pouco mais de pancadas antes de desistir do disco. Mas eles não patinam tão bem quanto os pequenos.

O jogo começa com alguns times como os Cabbies e Stinbg. Assim que você progride pelo modo NHL challenge, você destrava times do NHL, completo com todos os jogadores. O modo NHL challenge é também a porção do jogo que permite que você melhore o seu time. Você irá ganhar 3 níveis de upgrades para a sua velocidade, poder e tiro. Outros modos do jogo incluem o modo arcade e tournament que permite que você veja quem é o Rei do Rink. O jogo tem uma coleção extensa de opções para destravar, incluindo discos diferentes, rinks e é claro modo cabeção.

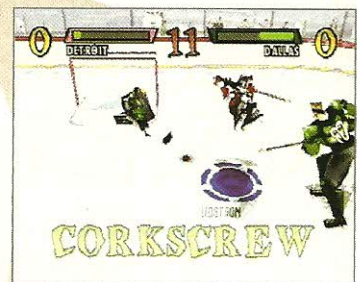
A jogabilidade

O jogo é rodado em uma velocidade muito boa e o controle analógico é bom o bastante para fazer com que você drible os adversários com facilidade e consiga o seu caminho para a rede, uma vez que tiver treinado bastante. O controle é fácil de se aprender e os jogos são rápidos o bastante para fazer com que seja uma boa experiência em grupo. A única mancada real na jogabilidade é bem pequena. A luta é um lixo. Enquanto que você não pode esperar uma engine de luta como a de Tekken ou Street Fighter, a luta em RTR consiste em 4 botões, 3 ataques diferentes e 1 bloqueio. Você e seu oponente apertam o botão com velocidade para ver que consegue acertar um soco primeiro. Por sorte, o jogo praticamente pergunta se quer lutar (um sino soa e você deve apertar o botão R2 para entrar na luta) então você pode evitar a luta em 90% do jogo.

Os gráficos

Graficamente RTR é bem bonito. Os personagens não são os jogadores mais detalhados do mundo, mas o ritmo frenético do jogo dá mais do que uma aparência simples para o título. Os modelos são bem animados, especialmente o goleiro o qual faz movimentos com o bastão e as mãos muito bem.

O som

A trilha sonora do jogo é feita com muitas músicas que falam de hockey, mas a música é apenas tocada quando um time está no modo de bônus, o que melhora as estatísticas de seu time por alguns instantes. Celebrity Skin da banda Hole toca na cena de filme que rola durante a introdução do jogo. Os comentários são no estilo dos anunciantes da ESPN completo com algumas expressões características e tudo mais. Como o jogo é bem rápido, o comentarista está sempre falando e ressaltando os grandes passes, tacadas e etc. O comentarista permanece interessante por 1 semana, então a repetição começa a ficar chata.

Finalizando

NHL Rock the Rink é um esporte ao extremo surpreendente. Ele não fica muito chato com as mudanças e modos de jogabilidade. É um jogo básico de esporte que permite que você vá direto para a ação e marque alguns gols. Os fãs de hockey podem achar que este jogo foge muito à regra de seu esporte favorito, mas o jogo é maravilhosamente excitante e vale a pena ser comprado por qualquer um que procure um jogo rápido e competitivo.

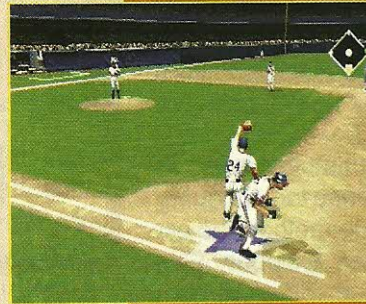
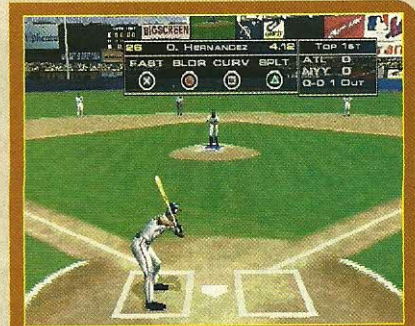
TRIPLE PLAY

MAIS UM ÓTIMO GAME DA COMPETENTE ELECTRONIC ARTS

O baseballl é conhecido como o passatempo dos americanos, e a série Triple Play é considerada a melhor série de baseball para o PSX. O lançamento inicial, mesmo que tinha sido arruinado com problemas no framerate, era o primeiro a oferecer uma experiência decente. Com o lançamento do ano passado, a EA arrumou os problemas no framerate e deu aos usuários de PSX o que eles consideram como o melhor jogo de baseball para o sistema. Neste ano, a EA espera fazer o mesmo com o lançamento de Triple Play 2001, um jogo que novamente tenta inovar em muitas coisas.

A jogabilidade

Parecido com os lançamentos anteriores, a jogabilidade de TP2001 continua em sua rota. Você pode controlar o ângulo para rebater, altura e até o poder de seu swing. Agora você também pode mudar a posição de seu jogador. Qualquer posição que quiser ficar é só apertar o L1 ou R1 para mudá-lo. Rebater a bola e correr para as bases é muito parecido com os jogos anteriores. Aperte um botão direcional para correr para uma bola, ou aperte o botão triângulo mais o direcional para voltar a base. Dependendo do botão que apertar, você pode correr, deslizar ou fazer uma colisão com a base. De vez em quando estes controles não respondem muito bem, mas isso é um pouco fora do comum. Com o lado ofensivo das coisas, o pitching e fielding de TP2001 são ambos fáceis de aprender e difíceis de ficarem bons. Você tem a escolha de 4 arremessos (pitches), geralmente bola curva, bola rápida, slider ou change-up. Após selecionar o arremesso, você pode alterar tanto o ângulo do arremesso quando a velocidade. Preste atenção ao medidor de energia no entanto, ou você irá terminar jogando bolas fracas na quarta vez em que arremessar. No campo, os fielders controlados por você correm como uns demônios e dependendo de seu tempo, você pode fazer com que eles pulem e mandem de volta a bola para outro jogador. Agora combine tudo isso com níveis de dificuldade variáveis e a jogabilidade de TP2001 é bem sólida. Não é a jogabilidade que irá trazer controversas para TP2001 mas sim as características adicionais que vêm com ele.

O jogo tem todos os modos de exibição, versus, home-run derby e de criação de personagens que os amantes de baseball já esperam. Em adição de poder, destravar jo-

PLAYSTATION

TRIPLE PLAY 2001

EA SPORTS - CD

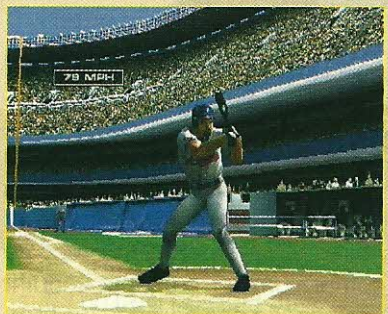
BASEBALL - 1 OU 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.0	INOVAÇÃO	3.7
SOM	3.8	DIVERSÃO	4.3
CONTROLE	3.9		

3.9

PRÓS
- Os cenários estão bem detalhados
- Uma boa narração durante o jogo

CONTRAS
- O mesmo visual do game anterior

2001

gadores lendários como Babe Ruth ou Ted Williams, no entanto enquanto estas características dão ao jogo um nível decente de respeito é a adição dos cheat codes e as melhoras que farão com que os fãs de TP fiquem felizes. A cada turno ou mais, você irá destravar recompensas como big head, tall players, big baseballs ou big bats. Para aqueles que querem uma experiência estilo arcade ou querem um baseball estilo NBA Jam, estas recompensas não serão problemáticas. No entanto, para aqueles que gostam de baseball puro podem achar estas recompensas idiotas. Ainda bem que a EA fez com que estas opções só fossem ativadas com a vontade do jogador, mas as suas presenças podem afetar o jogo.

Os gráficos

Enquanto que os mecanismos de jogo tomam uma vantagem menor, os visuais de TP2001 estão parecidos com o do ano passado. Os gráficos dos jogadores são caricaturas quase perfeitas de suas contra partes da vida real, enquanto que todos os 30 estádios estão altamente detalhados, completos com sinais no campos e outras marcas registradas. Alguma (texture warping) esta presente e um pouco de clipping também mas estas características não são prevalentes como no ano passado. Em fato se há uma reclamação a fazer é que TP2001 entrega quase o mesmo visual.

O som

A EA merece o crédito por não ter arruinado o áudio na série TP. Acertar a bola, dar um slider e outros efeitos de interação são tantos dramáticos como divertidos, parecendo muito realistas. E além do mais o play-by-play de Buck Martinez e Jim Huson é cheio de manias e cheio de comentários brilhantes com expressões do baseball que todo o fã do esporte poderia esperar. O Play-by-play é repetitivo em algumas vezes mas não chega nem perto do doloroso comentário de High Heat 2001. Tudo isso adiciona realmente muito para a qualidade e realismo de TP2001.

E para finalizar

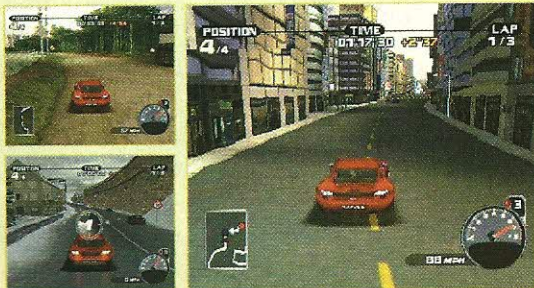
No total, TP2001 é um jogo que representa a nata dos títulos de baseball do PSX. Não é perfeito, mas ele traz a melhor execução de uma experiência de baseball do que qualquer titulo de PSX. É divertido, realista e os níveis diferentes abrem ao jogo uma audiência maior. Mesmo que os super fãs do esporte possam achar ruim a adição das recompensas e cheats, a opção de jogá-los sem eles faz de TP2001 um update que ambos os fãs de simulação e estilo arcade irão gostar.

PORSCHE UNLEASHED

NEED FOR SPEED ESTÁ DE VOLTA, SÓ QUE AGORA COM PORSCHES

Já faz alguns anos que a Sony lançou sua maravilha, Porsche Challenge. Para os fãs de Porsches era um título notável, já que ele dava a chance de você poder controlar o novíssimo Boxster da Porsche e, infelizmente, apenas o Boxster. Não obstante o fato de Porsche Challenge possuir um visual legal (apesar de ter sérios problemas de construção de cenário) e ter boa jogabilidade, ele provou ser uma aberração e nunca recebeu uma continuação.

Bem, fãs da Porsche, chega de se lamentarem. A Electronic Arts adquiriu a licença da Porsche e criou o que se espera ser o jogo de corrida de Porsche definitivo para PlayStation. Nitidamente entrando na série Need for Speed, NFS: Porsche Unleashed é uma extensão de NFS, centrado apenas na lenda Porsche. Como qualquer jogo de corrida antes dele, Porsche Unleashed coloca você na tarefa de correr mais rápido e com mais habilidade do que seus competidores, com a intenção de ser o primeiro a cruzar a linha de chegada. Infelizmente, para cada game que consegue fazer isso direito, há mais cinco que simplesmente não conseguem. Porsche Unleashed, para nossa tristeza, cai nesta última categoria.

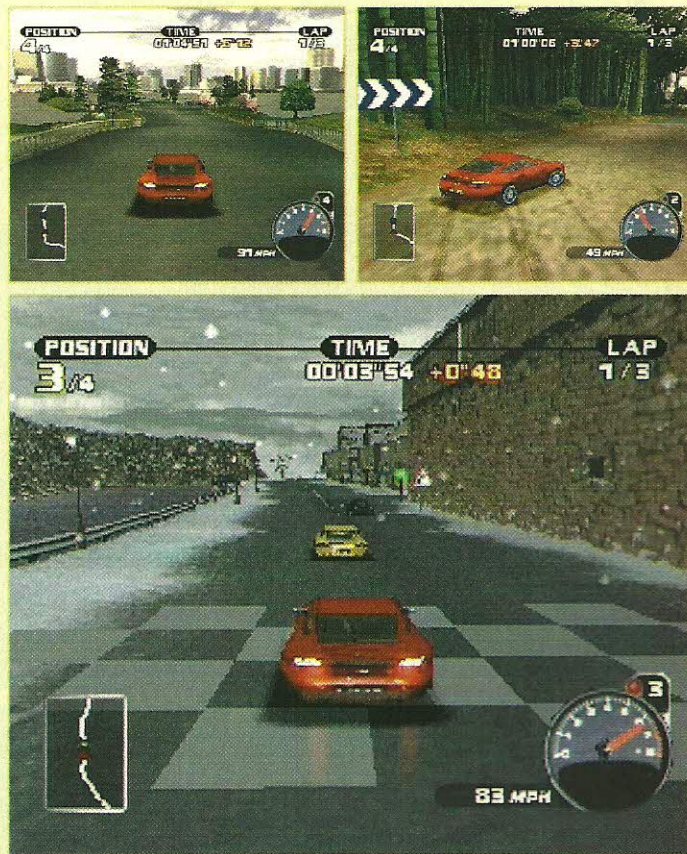
Não que a produtora Eden não tenha tentado. O time tinha um rico legado de carros e dados de veículos para trabalhar, o que é visto no amplo número de opções disponíveis. Há um modo Evolution, que permite a você começar com um Porsche novo ou usado, similar ao processo de avanço de Gran Turismo, onde você compra um carro e tenta adquirir dinheiro chegando em boa colocação nas corridas de competição. Competir por dinheiro e prêmios, e quando juntar dinheiro o suficiente, você poderá competir em uma corrida de circuito. Eventualmente você conseguirá adquirir e configurar o seu Porsche definitivo e ganhar os devidos prêmios e troféus. Há também o obrigatório modo Quick Race para jogadores que não querem passar por todo o processo do Evolution Mode. No modo Quick Race, você pode escolher entre um número de diferentes corridas no estilo mini-game: Capture the Flag, Chase (uma versão em alta velocidade do Tag), Race (o modo mais direto) e Time Battle. Há também o modo Tournament, onde você

R SPEED:

passa por todas as eras históricas da Porsche. Vença cada torneio, e você avançará para uma classe mais alta. Também há uma opção chamada Weekend Race, que permite a você pegar seu Porsche e correr contra outros modelos antigos e clássicos que você normalmente não encontraria em um game de corrida comum.

O modo Porsche Factory-Driver imita o modo License de Gran Turismo. Neste modo você começa como um novato que deve cumprir diferentes tarefas e missões para subir no rank dos test-drivers profissionais da Porsche. Pelo caminho seus colegas o encorajam enquanto você tenta melhorar suas habilidades. A sua meta final é tornar-se o piloto de fábrica aprovado da Porsche. Os testes são legais, e requerem muito aprendizado.

Há, é claro, o obrigatório modo para dois jogadores com tela dividida, que se sai tão bem quanto se pode esperar, mas o jogo ainda é incrivelmente monótono, não obstante a rica linhagem da Porsche. Os controles nada mais são que o modelo típico, com suporte para controle normal e analógico. Nos menus do jogo, os modelos dos carros parecem legais, facilmente tão bonitos quanto os de Gran Turismo, mas no jogo real, todos eles parecem um pouco retos. Honestamente, há uma variedade de modelos de carros disponíveis, alguns com suas capotas abaixadas e com motoristas poligonais, mas os gráficos estão abaixo do esperado. Enquanto o jogo se move com um bom frame rate, ele é algo granulado que não parece com um jogo da 5º geração do PlayStation. Calamidades gráficas, como não ter faróis de noite e origens de luz distribuídas por toda parte em lugares errados, fazem uma apresentação gráfica que se intimida em relação a outros jogos de corrida populares. O design das pistas é especialmente fraco, com a falta de distinção sendo um dos piores inimigos do jogo. Porsche Unleashed possui uma das piores detecções de colisão já vistas em um jogo de corrida, e o controle suave é prejudicado pelo fato de seu carro poder ficar travado em qualquer coisa no jogo, tornando as corridas mais de pistas de obstáculo do que qualquer outra coisa. Em alguns momentos estranhos você se encontrará completamente travado em uma cerca, ou em uma árvore ou rolando o carro devido a uma curva fechada e um barranco íngreme. Enquanto coisas como estas são excelentes em um jogo como Destruction Derby, você dificilmente irá encontrar alguém que goste disto neste jogo.

Os efeitos sonoros parecem gravados de Porsches reais, mas eles geralmente soam estranhamente. Da mesma maneira, as músicas são uma combinação ruim de faixas lentas e batidas mais modernas e agitadas.

Talvez o que salva o jogo é a grande variedade de peças raras da Porsche, o que se nota pelos FMVs e carros reais selecionáveis. Para os fanáticos por Porsche, este jogo vale a pena. É realmente uma pena que ele não tenha saído em um hardware mais poderoso, já que os poderes do PlayStation não fazem justiça ao jogo. Mas enquanto você espera uma seqüência, seja cauteloso e alugue antes de comprar este jogo bem intencionado mas mal executado.

ARMORED CORE: MASTER OF ARENA

MAIS DO MESMO

O terceiro jogo da série Armored Core segue os passos do segundo jogo – Armored Core: Project Phantasma – pois ele parece mais um add-on do que um novo jogo. Armored Core: Master of Arena oferece novas missões, oponentes de arena e outras coisas, mas a interface, os gráficos e o sentimento geral são essencialmente os mesmos.

Se você não jogou nenhum Armored Core ainda, há algumas explicações a serem feitas. Você é um Raven, um piloto mercenário em um dos robôs gigantescos conhecidos como Armored Cores. Você presta seus serviços para várias companhias e agências que o contratam para serviços como guarda costas, localizar e destruir, e até a ocasional recuperação de itens raros. Daí em diante, você pode utilizar seus ganhos para comprar partes adicionais para melhorar o seu mech, realizando seu trabalho de forma mais eficiente, fazendo mais dinheiro, comprando mais partes, e assim por diante. As áreas do seu robô que podem ser configuradas são a cabeça, centro, braços, pernas, CPU, gerador, armas traseiras, armas de mão e partes especiais. Uma grande variedade de itens está disponível, permitindo que você possa criar o seu próprio Armored Core bem distinto. Esta personalização é uma das melhores coisas da série.

Além de se empenhar em missões, os Ravens também gostam de competir uns contra os outros para alcançar melhores posições dentro da organização. Em uma batalha no estilo coliseu do futuro, dois mechs entram em uma das várias arenas, e apenas um sai de lá. Para o vitorioso vai o prêmio em dinheiro e ocasionalmente uma parte extra; para o perdedor, nada.

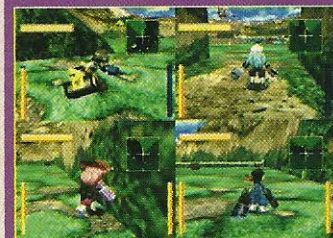
Estas características permanecem em Armored Core: Master of Arena. De fato, as similaridades entre este e os dois últimos games são inacreditável. Os gráficos são quase idênticos, o que é uma infelicidade, pois eles vão ficando mais e mais ultrapassados com o passar do tempo. O que mereceria uma nota 4 há alguns anos, teve sorte em receber 3 agora, pois o padrão visual vem sendo melhorado e o game não tem acompanhado, mas nenhum dos problemas de câmera (seu AC algumas vezes fica no caminho da visão) foram arrumados. As missões em Master of Arena são amplamente variações das anteriores. Em uma, por exemplo, você fica em cima de um submarino, e deve se livrar dos inimigos que vêm de cima. Em um estágio de Project Phantasma, você ficava em cima de um porta-aviões da mesma maneira. Não que seja ruim; apenas mais do mesmo. Há alguns estágios divertidos e de certa maneira refrescantes em Master of Arena – como aquele onde você ataca um grande forte blindado – mas são exceções. Muitas das missões são bem difíceis, fazendo você imaginar como alguém poderia sobreviver a elas sem importar Armored Cores dos games anteriores.

Além das missões, há algumas arenas novas (a maioria bem produzida) e novas armas e partes. O que mais difere dos games anteriores, no entanto, são as opções configuráveis de inimigos e o modo multiplayer. Primeiramente, o modo multiplayer é diferente daquele de Armored Core: Project Phantasma. Neste, duas cópias eram necessárias para jogar uma partida entre dois PlayStations via Link Cable. Master of Arena, contudo, vem com um segundo disco, tornando-o mais fácil de linkar e lutar. O segundo disco também é notável por oferecer mais mechs inimigos para lutar, e lhe dá a habilidade de criar seus próprios oponentes, da mesma maneira que você constrói o seu Armored Core, mas com alguns níveis básicos de inteligência artificial. Isso é uma boa função, mas não é tão legal quanto parece já que você é limitado a lutar com um mech de cada vez.

Mesmo com estes novos elementos, Armored Core: Master of Arena é apenas recomendado para os fãs da série. Ele é mais um game separado do que o anterior, mas não tanto quanto ele poderia ser. A série poderia usar uma vistoria gráfica, um update para a câmera e os controles, a habilidade de lutar com vários mechs em uma arena, e talvez até algumas partes bio-orgânicas, apenas para misturar um pouco as coisas. As pessoas interessadas em ver a trilogia Armored Core devem começar pelo primeiro, que oferece o mesmo jogo essencial que você vai encontrar aqui de uma maneira mais compreensiva – ou esperar pela verdadeira seqüência para o PlayStation2.

TREASURE STRIKE

O PRODUTOR JAPONÊS KID CHEGA COM UM JOGO PRATICAMENTE ONLINE

Enquanto a Sega da América luta com a Dreamcast Network nos EUA, alguns produtores japoneses decidiram atacar a iniciativa online da SOJ com muito vigor. Os resultados têm sido bons até agora, Chu Chu Rocket, Virtual On e Sega Rally 2 já foram jogados na net e muito pelos japoneses (este sistema está limitado apenas para os japoneses até agora.) O produtor KID entrou na briga com Treasure Strike, um jogo de ação que é jogado tanto online quanto offline. O jogo trás personagens no estilo de RPG, onde você seleciona o sexo do personagem e constrói uma aparência. Dali em diante você é introduzido a Buffalo, um minerador com um capacete de Viking, o qual o apresenta ao mundo sexy de caçar tesouros. Da cidade principal, você pode ir ao bar para ter conversas interessantes com as moças de lá, comprar mais armas no shopping ou ir para o salão Coco Brothers (a casa da dupla gay mais primitiva da história do video game). Uma vez que for à associação dos caçadores de tesouro, você será desafiado por um dos 3 oponentes na arena Treasure Strike. Na arena, você encontra uma jogabilidade que é melhor descrita como uma junção de Power Stone com Syphon Filter. Há um certo número de arcas de tesouro espalhadas pela arena, as quais precisam de chaves para serem abertas. Você pode pegar as chaves no chão, ou bater no seu inimigo com armas ou com as mãos para tirar as chaves dele. Segurando o gatilho R a camera fica atrás da cabeça de seu personagem e aparece um alvo no oponente que estiver mais perto. Uma vez que pegar as chaves coloridas apropriadas, você pode apertar o botão L para abrir as arcas. Itens como energia e partes de máquina estão guardados dentro das arcas e uma delas contém o Target Treasure. Se você pegar isso, a tela ficará vermelha, as palavras Treasure Strike! aparecem e é hora de correr como um louco para a saída, todos estarão atrás de você. Chegue à saída com este tesouro e muito bem, você venceu! É bom dizer que este conceito e os designs dos cenários são muito bons. Mas infelizmente o jogo tem um controle ruim que deveria ter sido arrumado no começo. Para começar, você não pode atacar quando está se movendo, apertar o botão de ataque de perto, o seu

personagem irá parar imediatamente. O mesmo para ataques de longa distância. Este problema faz um bom trabalho em arruinar as porções de batalha do jogo, o que é muito importante neste game. Acertar um oponente é um caso mais de sorte do que habilidade e isso te irritará muito. O equilíbrio do jogo é um pouco estranho também. Você é capaz de ganhar os primeiros rounds esperando seu oponente pegar o Target Treasure e então acertando a sua cabeça e roubando o tesouro dele. É uma técnica muito chata, mas espere, funciona. Uma vez que avançar no jogo e pegar armas novas, isso fica até mais eficiente.

Os gráficos são medianos, enquanto que o trabalho artístico caracteriza belos personagens fantasias com uma certa mistura de maquinaria e, os guerreiros poligonais na arena também são legais. O jogo roda em alta resolução, mas não tem um suporte para VGA, completamente inexplicável. O modo de um jogador é um pouco básico, mas todos sabemos, um jogo chato é inversamente proporcional ao número de pessoas que podem jogá-lo ao mesmo tempo. Você pode jogar com 4 amigos em uma tela dividida em 4, o que não é ruim, o framerate não é lento e é bem mais divertido desafiar seus amigos do que a AI medíocre que o game oferece. Você pode conectar com o servidor da KID em Tóquio para jogar online (somente os japoneses é claro), completo com uma interface legal de multiplayer e com a interface de construção de personagem extensa, os personagens irão parecer bem diferentes um dos outros. Ainda assim, nada disso melhora o controle estranho do jogo. No lado bom, o TS utiliza TCP/IP para jogar Online. Isso é uma coisa boa, os componentes online de ambos Sega Rally 2 e Virtual On requerem linhas especiais de chamadas obtidas pela corporação KDD do Japão, enquanto que o TS permite que você ligue para o seu ISPO local. Enquanto que a quantidade de Lag é maior do que nas linhas da KDD, isso possibilita uma capacidade de compatibilidade com os EUA (e os que importarem não precisarão ligar para Tóquio quando quiserem jogar este game). Seria bom se mais empresas japonesas fizessem seus códigos de rede em TCP/IP, pois a compatibilidade com as linhas da KDD quebra qualquer compatibilidade com a América do Norte. Enquanto TS traz alguns conceitos de jogabilidade válidos, realmente não dá para imaginar alguma empresa americana lançando este jogo aqui. E por fim, este é outro jogo para adicionar ao número crescente de jogos online no Japão, vamos esperar que mais produtores sigam este conceito, principalmente aqui no Brasil.

DREAMCAST

TREASURE STRIKE

KID / HAND - GD

AÇÃO - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	3.5	INOVAÇÃO	3.6
SOM	3.0	DIVERSÃO	3.5
CONTROLE	3.3		

3.3

PRÓS
- Um bom disign

CONTRAS
- Os gráficos estão abaixo da média
- A jogabilidade

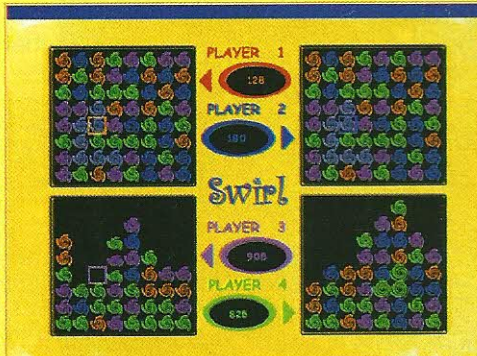
SEGA SWIRL

É DIVERTIDO, COLORIDO E DE GRAÇA! ISSO MESMO, É SWIRL!

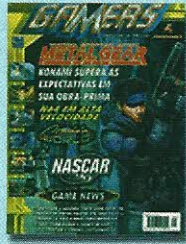
Os usuários de computador têm uma grande vantagem sobre os usuários de consoles por mais de uma década agora. Eles podem pegar jogos freeware na net e jogar por horas incontáveis. Diferente da galera do console, onde os jogos devem ser comprados das lojas, os usuários de PC podem pegar muitos jogos sem mesmo sair de casa. Enquanto que seja verdade que a maioria destes jogos de graça sejam muito ruins, de vez em quando ainda podem achar um diamante no entulho. E então, pela primeira vez desde Sega´s Christmas Nights que foi dado a alguns anos atrás, os usuários do console têm uma chance de competir com estes "usuários de mouses" com: um jogo de graça que não é ruim. Sim amigos, com o novo jogo de puzzle Swirl da Tremor Entertainment, você também pode aproveitar seções com este jogo de graça. Agora, antes que vocês comecem a espalhar para o resto do globo e procurar em todos os lugares, coloque em mente que você já pode tê-lo. O título está incluído na edição de março de 2000 na revista Oficial Sega Dreamcast Magazine ou dentro do seu DC (se for recente) então você não precisa procurar muito longe. Se você não comprou o seu DC recentemente é melhor se preparar para ligar para a Sega e pedir o seu próprio jogo. A promessa por trás de Swirl é bem simples; limpe o tabuleiro com um monte de blocos que giram e vá para a próxima fase. No entanto, o que pode ser melhor descrito como um "tetris ao inverso" a sua meta é encher o tabuleiro de blocos ao invés de limpar. Definitivamente mais lento do que Collums ou Klax (um dos melhores jogos que você poderia ter no Sega Genesis), o jogo de tabuleiro de acesso simples traz mais desafios do que você pensa. Para poder limpar a tela, você deve ligar as cores diferentes com seus amigos apropriados. Uma vez que os tirar do caminho, jogar com autoridade se torna uma segunda natureza. Mesmo se você conseguir limpar a tela em alguns segundos, o jogo fica mais difícil e mais difícil quando se aproxima da próxima fase.

Tirando os gráficos horríveis assim como os sons, jogar Swirl mais de uma vez não será problema. Para quebrar a monotonia de jogar o mesmo game novamente, há maneiras diferentes para você entrar na ação. Você pode escolher competir contra o computador ou até 3 amigos. Você pode correr contra o tempo ou apenas ficar jogando por jogar sem tempo e nem nada. Há até uma opção de tentar alcançar certas metas para passar de fase, facilmente é o aspecto mais desafiador do jogo, você irá gastar muitas horas neste aqui.

FINALIZANDO

Enquanto que Swirl não seja o melhor puzzle de todos os tempos, há bastante coisas aqui que o manterá ocupado entre as seções de Soul Calibur e DOA2. Relaxante é gostoso de jogar, (o preço também ajuda bastante, $0) não pode perder este jogo.

GAMERS

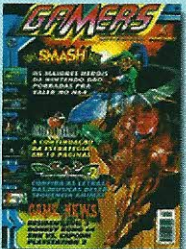
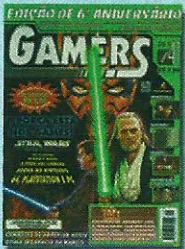
NÚMEROS ATRASADOS

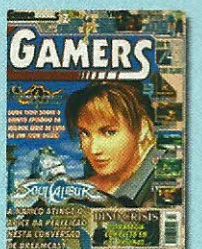
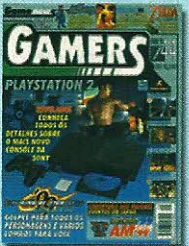
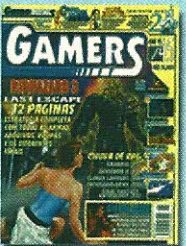
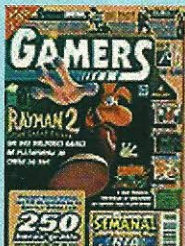
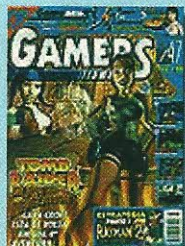
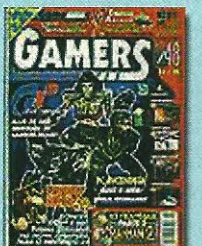
Cód.: RG 34
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 35
Cada R$ 3,50

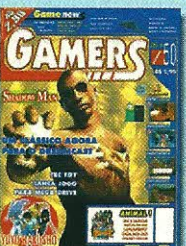
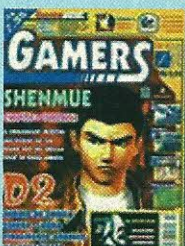
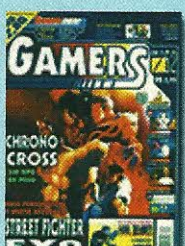
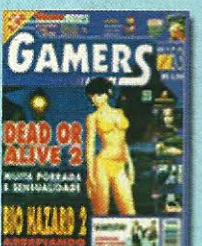
Cód.: RG 36
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 37
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 38
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 39
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 40
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 41
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 42
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 43
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 44
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 45
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 46
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 47
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 48
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 49
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 50
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 51
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 52
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 53
Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 34 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 35 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 36 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 37 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 38 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 39 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 40 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 41 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 42 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 43 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 44 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 45 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 46 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 47 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 48 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 49 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 50 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 51 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 52 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 33 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome: ______________________

Endereço: ______________________

Cidade: __________ Estado: ______ Cep: __________

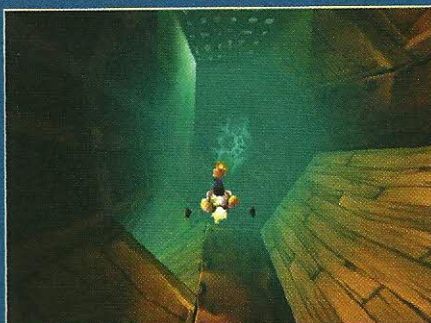
Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

ESQUEÇA MARIO, ESQUEÇA BANJO E NEM PENSE EM CRASH. ESTA É A PROXIMA EVOLUÇÃO EM JOGOS

A infância pode ser um pouco estranha, mas tem seus momentos interessantes. A primeira vez que anda de bicicleta sem as rodinhas. A primeira vez que toma um sorvete. É quase mágica, memórias como estas todos têm. Pode ser meio bobo, mas quem nunca assistiu aqueles clássicos animados da Walt Disney quando criança. Ame-os ou odeie-os, não tem como negar que a casa que o Walt Disney construiu era a casa de sua imaginação e com tanta imaginação, fazem de filmes como Jungle Book e Bambi clássicos eternos. Até agora, ninguém tinha certeza que um jogo poderia fazer isso também. Mas podemos dizer que Mario 64 chamou bem a atenção. Tomb Raider tem aquela atmosfera de Hollywood. Mas mesmo que fossem impressionantes, as ferramentas que eles usaram para manipular a sua imaginação, eram bem familiares. Estes jogos sem dúvida têm charme, mas o problema é que não são deles. Então chegou Ray. Sim, ele já tinha brilhado na era dos 16-bits para o orgulho de alguns que adoravam a sua dificuldade, mas era apenas uma sombra do que obteríamos agora. Rayman finalmente chegou em 3D e está absolutamente maravilhoso. Quando você joga pela primeira vez Rayman 2: The Great Escape, você vai ficar maravilhado, e mesmo com todas as palavras do mundo não saberíamos como descrever como este game é tão bom. Mas pense naquela criança de sua escola que nunca se cansa de jogar Pokémon, ou aquele garoto que nunca perdeu um episódio de Arquivo X ou a coleção de Barbies da sua irmã irritante. É disso mesmo que estamos falando, obsessão.

Mas muito parecido com jogos que caracterizam uma cena de filme, toda a experiência parece ser um aviso do nível de qualidade que ainda está para ser descoberto por outros títulos do gênero. Está tudo aqui e está tudo muito bom. Mas o que há no jogo que o faz tão bom? Os jogos de plataforma têm vindo por um longo caminho desde SMB e Pitfalls e o trabalho de Miyamoto no N64 não é para não ser levado a sério. Podemos dizer a você, este jogo supera qualquer coisa em muitos aspectos. Não são apenas os personagens, que não são muito brilhantes. Tirando o Rayman que é muito legal, o resto do elenco é bem básico. Do confuso e mesmo assim legal Teensies para o Globox e sua correnteza sem fim de garotos, você irá se encontrar muitas vezes morrendo de rir com suas personalidades. E não é apenas o trabalho de arte do jogo, o que é tão legal que irá fazer com que você quase chore em saber que um jogo tão detalhado está em suas mãos. Não apenas isso, mas também ficará um pouco maravilhado com o que você poderá ho-

nestamente dizer que este game tem até a margem visual do grandioso Shenmue. A cada fase que você entra em uma nova área, o seu queixo irá cair no chão. É bem evidente que este jogo tem belos gráficos, e um chute naqueles que pensavam que a produção do jogo não era uma obra de arte. E surpreendente o bastante, não é o nível de design do jogo, o que coloca junto um belo trabalho de arte com muitos puzzles e eventos maravilhosos que você nunca tinha visto antes. De corridas em foguetes a deslizes em cobras, este jogo te mantém maravilhado e quando você se vê perseguido por um navio pirata, com certeza você irá se sentir da mesma maneira.

A JOGABILIDADE

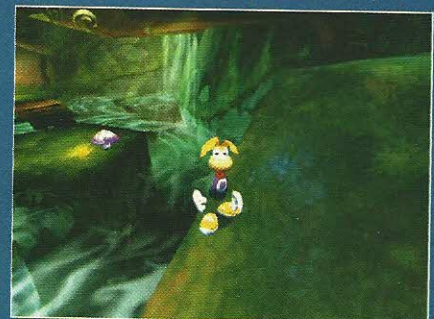
E além de tudo isso que já dissemos a pouco, fica ainda mais completo com o controle do jogo, o qual é quase sem erros. Com exceção de alguns mecanismos de nado, o jogo faz um grande uso do controle do DC e continuamente acha mais maneiras de nos prender nas fases. Rayman 2 cumpre e muito bem a tarefa de deixar você tomar o controle.

O SOM

E então chega o áudio, que contém um dos efeitos mais maravilhosos que você já ouviu. A trilha sonora é maravilhosa, com tudo deste techno até sons mais lentos, nos efeitos sonoros tem de tudo, desde vozes até pequenos barulhos realísticos como cordas se mexendo e até o barulho dos passos de Ray quando ele anda na grama! É inacreditável!

Não apenas nos personagens, ou os visuais ou o controle. Este jogo tem um enorme senso de si próprio e quando você se senta com o produto final, ficará claro que você estará jogando uma coisa muito maior do que um mero jogo. É uma inovação para o design dos plataformas e mais importante, é uma grande lição para produtores que procuram futuros valores de jogos. Este jogo realmente te prende e a única coisa ruim a dizer é que ele acaba. Após 10 ou 12 horas ele termina, o Great Escape é realmente pequeno quando comparado com jogos recentes e que muita gente prefere um jogo curto e legal do que um enorme e repetitivo (como o Donkey Kong 64). E quando você coloca os mini-games exclusivos do DC é mais do que o bastante para te manter ocupado e mesmo se tivesse a metade de seu tamanho e sem nenhum extra, este jogo ainda valeria a pena ser jogado.

FINALIZANDO

Rayman 2 é, sem perguntas, o jogo mais impressionante e é o game de plataforma mais legal que já passou no Dreamcast. Se este jogo não for muito bem vendido, então o mundo dos jogos está realmente ficando louco.

SOLDIER OF FORTUNE

PUBLICADO: Activision
JOGADORES: 32
GENERO: Tiro em p/ pessoa
LANÇADO: 25/03/00
WEB SITE: www.activision.com

GRÁFICO:	4.5
SOM:	4.0
JOGABILIDADE:	4.0
ORIGINALIDADE:	3.5
DIVERSÃO:	4.5
NOTA FINAL:	4.0

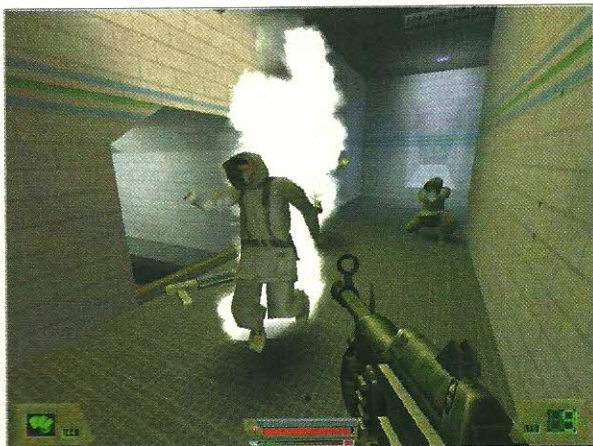
REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 200, 64MB RAM, CD-ROM 8x

Recomendado: Pentium III, 128MB RAM, CD-ROM 24x

Você se sentirá um verdadeiro soldado da fortuna

Soldier of Fortune o coloca nas botas sangrentas de John Mullins, um mercenário da vida real em uma façanha fictícia em que este jogo é baseado. Você pode jogar a história fora e todo o resto, este jogo é sobre violência, pura e simples. E cara, isso é muito legal. Nós sabemos que Raven é a melhor por suas adaptações de engines de jogos ID e seu último título é outra adaptação. Desta vez a engine é de Quake II, mas o time transformou este velho jogo em um ótimo jogo.

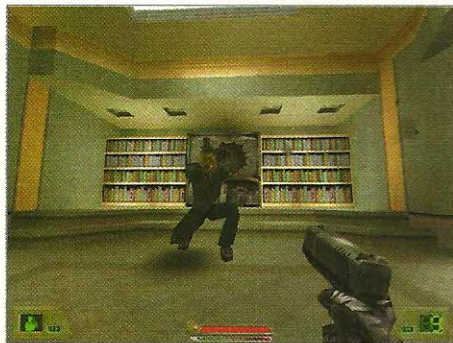
Uma das adições mais notáveis é o sistema GHOUL, um novo sistema de desenho que permite 26 zonas sangrentas nos personagens assim como para características como armas e mochilas que podem ser miradas e acertadas independentemente. Isso faz um monte de outras coisas, fazendo os personagens evoluírem e terem um visual e animação melhorados e mais rápidos, mas para a maioria dos jogadores, é a localidade dos tiros e os efeitos de danos únicos que irão te impressionar. O design básico de SOF estará familiarizado para qualquer um que já tenha jogado um jogo de tiro em primeira pessoa. Você anda por uma série de fases, matando caras malvados, pegando armas, ativar alavancas ou entrar em uma sala para cumprir a sua missão.

As armas são ótimas e dão uma boa adição. Os design das fases são bem caprichados, interessantes e as texturas são muito boas também. Os personagens são muito bem feitos, até mesmo quando não estão morrendo e os efeitos sonoros, incluindo um som 3D, fazem um bom trabalho em lhe dar um bom som do ambiente. A Raven também permite que você configure a dificuldade, determinando quantos "saves" pode usar (de 0 até ilimitado) por fase, em quanto tempo ou se os inimigos irão se reproduzir, mexendo assim em sua capacidade de carregamento. Tudo isso é bom, mas o que une tudo isso é o sentimento de causa e efeito que você consegue atirando nas coisas. Este é um jogo que é difícil admitir que você gosta, pois na maior parte dele você deve atirar e explodir braços, pernas e cabeças com uma grande variedade de armas super poderosas. Ah, e você pode modificá-las também, mas a diversão real é mirar com uma sniper rifle no meio do nariz e atirar e ver o sangue pingar todo pela parede atrás dele. Ou atirar no braço de alguém com a sua 44 automática e ver o braço e as armas rodarem e jorrar sangue arterial. Sim é sangrento. Sim é obsceno. E sim, com certeza divertido.

A história do jogo deve ser mencionada, pois é o que marca a sua carnificina. Caras maus do sul da África, fizeram uma rede terrorista que liga todos os caras maus do mundo. Começando em Nova Iorque, você persegue estes cara pelo globo, da África, Sibéria, Iraque, Suécia, Japão e etc e tentando recuperar quatro armas nucleares roubadas. Pelo caminho, você descobre mais sobre esta história sinistra e encontra adversários poderosos. Tudo é muito básico e a Raven teria com facilidade colocado isso em um livro do The Executioner. Seu personagem se comporta mais como Mack Bolan do que qualquer um de Rainbow Six. E novamente, quando uma história importa em um jogo de tiro? SOF é sem dúvida um tesouro para os fãs de jogos de tiro. Não é realista da maneira que Rogue Spear é ou até Delta Force 2. Os danos do jogo são de uma forma realista e as armas são mais destrutíveis de uma maneira menos realista. Não compre este jogo pensando que irá ter um SWAT3 com mais ação, não é um simulador de combate. Você pode levar muitos danos. As armaduras fazem um trabalho inacreditável em absorver os danos e o seu Sniper Rifle causa muito menos dano se o usar sem a mira teles-

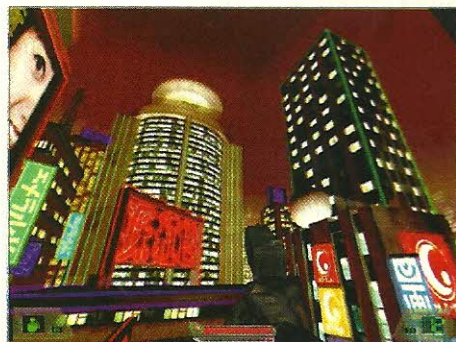
cópica. Mas quem liga? Se esconder em um canto, atirar no olho direito de um terrorista e ver muito sangue jorrar na parede atrás e tudo o que você precisa ouvir são as lamentações de sua mulher, até Conan ficaria orgulhoso. Todo o SOF não é mais do que uma propaganda de marketing, mesmo que isso não seja uma coisa ruim.

Você não terá mudanças na jogabilidade deste jogo. Há 31 fases, 3 são lojas para você poder se equipar. Enquanto que as 28 missões restantes são de combate puro, o que vai te manter ocupado por algum tempo. É claro que se você aumentar a dificuldade do jogo, limitar os "saves" você irá achar este jogo muito mais comprido. Os 5 saves normais por fases são o suficiente até os últimos mapas, onde os caras maus ficam realmente difíceis. Você não pode mudar os saves após começar uma missão, então, esteja avisado.

O nível de design da Raven é classe A. Os 3 primeiros (que estavam no demo) são bem fáceis, com inimigos sem armas e situações simples. Os níveis de Kosvo que vêm depois, são mais difíceis, pois os inimigos têm armaduras e armas mais pesadas e o design das fases permitem mais emboscadas. Siberia é ainda mais difícil, mesmo que

aqui pegue um armamento mais pesado. Os inimigos são bem armados e há alguns puzzles legais também. Assim que vencer Siberia, estará acostumado com o jogo e enfrentará outros desafios. A primeira missão no Iraque é muito boa, os gráficos são excelentes e os layouts são bem interessantes. Você terá que se arrastar muito pelos telhados, alguns inimigos difíceis e muito tiro de metralhadora para fazer a jogabilidade excitante. A batalha final defendendo um avião é particularmente tensa, especialmente se já usou todos os seus saves. Após o seu turismo pelo Golfo Pérsico, você volta para Nova Iorque onde terá missões muito difíceis. Uma em particular na qual você deve acabar com todos os raptadores em um prédio, muito difícil. Então você volta para a África

no Sudão para alguma diversão no matadouro. Novamente, um bom design de level e puzzles modestos que adicionam para a diversão. Você começa a sua corrida final no Japão, lutando com ninjas e caras da Yakuza, assim como um ataque estranho de helicópteros. As missões japoneses não são tão divertidas quanto as Iraquianas, mas elas são esteticamente interessantes e bem apresentadas. E após a terra do sol nascente, você volta para Baghdad (e uma missão muito difícil e legal em uma refinaria de petróleo.) E então, no final um castelo na Alemanha. Este local estilo Wolfeinstein é cheio de inimigos altamente armados e tem muito desafio. É divertido porque é bem balanceado. O último chefe não é muito apelador. As cenas do final são muito satisfatórias também.

Uma das grandes coisas no sistema GHOUL é que ele permite que você atire em quem você conhece e ama. Virtualmente é claro. O modo multiplayer é algo que a Raven parece querer destacar no jogo e pelo jeito conseguiu. Em uma LAN (naturalmente) é muito bom na internet, você terá que colocar um endereço de IP ou entrar em um dos

servidores do jogo listado, os quais parecem de algum modo ligados com o serviço WON da Sierra. Sim, você tem um código de CD também. É tudo feito por uma interface muito boa. Há um pacote completo de jogos de multiplayer neste game. Você entra em jogos com 32 jogadores (recomendado 16 para uma performance melhor), e cinco tipos de jogos: Deathmatch (individual e em time), Assassin (onde os jogadores têm um alvo específico), Arsenal, (onde você deve matar com as armas pré-determinadas), Capture the Flag, e Realistic. O modo Realistic é bem legal, com danos realísticos (entenda-se por letal) e sem cura. Quanto mais barulho fizer e quanto o mais rápido se mover, mais fadigado ficará, requerendo o uso de táticas diferentes. Espere por muitas mortes com um tiro neste modo. Há também muitas opções para você configurar, e o jogo inclui grandes fases de multiplayers,

e cada uma com uma descrição de quantos jogadores é o ideal para ela. Você pode escolher a dar download automaticamente de qualquer componente que for necessário quando se conecta em um servidor e a interface em geral é muito boa e engenhosa. Você terá a escolha de muitos modelos de jogadores, eles não têm a qualidade e variedade de Quake III, mas são bem legais.

O que você tem aqui é um jogo de tiro muito bom e roda muito bem em um hardware modesto e tem um dos melhores efeitos de colisão em termos de tiros e alvos que jamais vimos antes e entrega um dos visuais mais belos em um PC. As fases são bem desenhadas e divertidas, você pode mudar a dificuldade como quiser e é muito balanceada. O que mais você quer de um jogo? Uma trama mais interativa talvez. A Raven quis fazer um jogo de tiro e realmente acertou fazendo um ótimo jogo. Apenas esteja certo do que vai fazer antes de entrar no jogo, há muito sangue!

PC

MIGHT AND MAGIC VIII: DAY OF THE DESTROYER

PUBLICADO: 3DO
JOGADORES: 1
GENERO: RPG
LANÇADO: 20/03/00
WEB SITE: www.3do.com

GRÁFICO:	3.0
SOM:	3.0
JOGABILIDADE:	3.0
ORIGINALIDADE:	3.5
DIVERSÃO:	3.5
NOTA FINAL:	3.0

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 166, 32 MB RAM, 375 MB de HD, CD-ROM 4x

Recomendado: Pentium III, 64MB RAM, 450 MB de HD, CD-ROM 12x

Ele tem o que é preciso para fazer um RPG sólido, mas a engine de Might and Magic realmente está mostrando a sua idade

Junto com Bard´s Tale e Ultima, as séries MM foi um dos primeiros RPGs que fizeram muitas pessoas gostarem do gênero.

MM8 abre com um evento cataclismático na terra de Jadame. Como já estava escrito em uma antiga profecia dos Dark Elf, o poderoso Planeswaker Escaton se transformou em Jadame, criando um gigantesco cristal monolito nas profundesas da terra no centro da cidade de Ravenshore. Uma vez erguido, o cristal soltou uma tremenda energia abrindo 4 portais elementais do Fogo, Ar, Água e Terra nos quatro cantos de Jadame. Adivinhe? Agora você terá que restaurar os poderes da natureza e restaurar a ordem para Jadame. Tudo bem, então a história não é original, grandes caras maus fazem grandes coisas más, agora você terá que deixar tudo em ordem novamente, mas é uma história fantasia interessante e legal. Este é o conteúdo que uma boa história de fantasia precisa. Você contra o cara mau, o principal de tudo. E se há algo que a série MM é boa é em criar uma história, e Day of the Destroyer segue este padrão. No entanto comparado com as histórias dos outros jogos, esta pareceu progredir muito mais lentamente. É claro que com as inúmeras aventuras, você irá tropeçar bastante quando for explorar a terra de Jadame, você terá muita coisa para fazer enquanto espera a próxima faceta da grande história. Geralmente você não terá menos do que uma dúzia de aventuras para cumprir de uma vez, o que significa que você terá muitas escolhas quando o assunto for para onde irá viajar. Como a história de fundo, isso sempre foi um ponto forte da série MM e as muitas aventuras fazem do jogo mais dinâmico e aberto do que qualquer outro RPG por aí.

O mesmo esquema

Como seus antecessores, MM8 é um RPG baseado em equipe, o que significa que você controla um grupo de pessoas, não apenas um personagem, enquanto viaja pela terra em suas aventuras. No entanto Day of the Destroyer dá um passo diferente do resto da série para a fórmula de equipe. Agora você não pode mais criar seus aventureiros para explorar o mundo. Você cria um personagem no começo do jogo e consegue mais aventureiros no decorrer do jogo. Isso tem ambos pontos fortes e fracos.

Desta vez os produtores decidiram colocar uma raça/classe combinada, com muitas novas raças como Minotairos e Vampiros que os fãs de MM nunca foram capazes de jogar antes. Como o jogo é inteiramente 3D, se manter o seu grupo distante, pode matar as criaturas facilmente com armas de longa distância e magias. Você pode até voltar para ganhar distância se eles chegarem muito perto. Isso realmente muda a dinâmica de um RPG tradicional. Então MM8 tem o que é preciso enquanto a história se desenrola, o que é extremamente importante para qualquer RPG e mesmo que só possa criar um personagem inicial, a variedade de classes e raças é muito

mais do que qualquer outro MM, mas ainda tem alguns problemas maiores.

O modo gráfico

Um dos maiores é a engine de gráficos antiga. Este jogo parece ser de 1998 quando foi criado o MMVI: The Mandate of Haven e agora parece pobre comparado com os RPGs modernos. Enquanto que as cenas em CG, ilustrações do livro de magia e os interiores de shoppings pareçam maravilhosos, os visuais de dentro do jogo são cheios de blocos, borrados e pixelados, parece meio velho comparado com os jogos atuais. A engine definitivamente está mostrando a sua velhice. É claro, usar uma engine existente tem suas vantagen: você pode criar um jogo muito mais rápido, pois seu básico já está pronto. A 3DO trouxe 3 MM em menos de 2 anos, então você deve pesar o bom com o mau. Você quer jogar uma engine melhorada ou quer jogar um RPG novo a cada ano ou mais? Você sendo um fã de MM, ficará contente que MMVIII chegou tão rápido, e ficará mais feliz ainda de saber que o MMIX será feito na engine LithTech da Monolith. A velha engine está por fora e esperamos feliz por alguns anos por MMIX com gráficos melhorados e tudo mais.

O som

O som da engine também poderia ter sido um pouco melhor. A trilha sonora é decente o bastante, mas os efeitos sonoros são medianos e não impressionam comparados com os jogos modernos. É como se eles tivessem gravado o som num sábado a tarde, ou reproduzissem o som com um teclado qualquer da Casio. Não há nada aqui que vale a pena ser lembrado ou mencionado, exceto pela música repetitiva de batalha que ouvirá de novo, e de novo, e de novo, e de novo.

Uma má interface

Infelizmente para MM8, os gráficos antigos e o som não são os únicos problemas no jogo. Outro grande problema é a interface instável do jogo. Muitas vezes você se vê brigando com a interface do jogo apenas para fazer funções básicas como distribuição de equipamento e de pontos de habilidade. A interface não é nem um pouco exata e você se vê forçado a voltar a construções ou beber em fontes quando está mudando o seu personagem com o mouse, mesmo se está longe da construção e de costas. Isso é muito frustrante e este é um problema que nunca teve com os outros MM. A melhor maneira de impedir que isso aconteça é selecionando os seus membros com os números, mas ainda é prefirível uma opção de usar o mouse sem ter que voltar para um lugar.

Por fim, MM8 é um RPG de computador clássico com uma grande história e algumas características realmente boas, mas a tecnologia está muito fraca. É um pouco de "guh!" misturado com muito "muh?" e realmente deixa muito a desejar. Valeu a pena jogar? Certamente, se você sempre jogou a série MM e precisa de um novo. Ele faz bem seu trabalho, mas desaponta em alguns aspectos, então não espere uma obra de arte quando o pegar. No entanto se você é um jogador de RPG casual que procura por uma aventura para mantê-lo ocupado por uns tempos é melhor pular MM8. É muito frustrante e antigo para manter novos jogadores interessados.

CYBERTIGER

COMO JÁ DIZ O SEU NOME, ESTE CARTUCHO FAZ DO GOLF DIVERTIDO E LEGAL. DÊ UMA OLHADA.

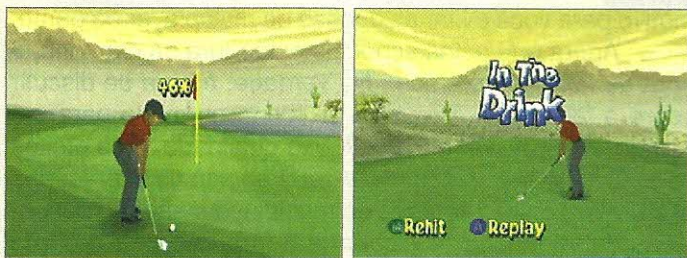
Mesmo com todas as mudanças de nomes, Cyber Tiger Woods Golf veio como um jogo bem definido e bem acabado. Muitos jogos, particularmente de esportes e corrida, terminam como uma perda quando tentam ser uma balança entre o estilo simulador e arcade. Colocar uma física verdadeira com diversão e um ambiente louco é extremamente difícil, especialmente quando está falando de um esporte como o golf. De algum modo, a Saffire combinou o bom game de golf com a boa diversão em um pacote que desafia até o poderoso Mario Golf da Nintendo.

A Jogabilidade

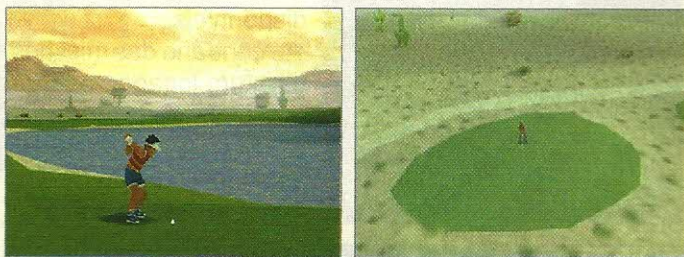
Toda a diversão de Cyber Tiger vem do sistema legal de tacadas. Puxar para trás e depois para frente o controle analógico com toda a precisão de um swing real do golf foi uma boa idéia. Realmente nos fez pensar porque isso não foi feito antes considerando que o controle do N64 já tem o controle analógico por muito tempo, diferente de outros sistemas. Isso é melhor do que ficar apertando o botão várias vezes para fazer com que o cursor ficasse apropriadamente nas zonas de power e neste novo modo você termina com a mesma apreensão e tensão como se tivesse jogando golf de verdade. Os usuários de N64 são bons em usar o controle analógico e é muito bom que o Cyber Tiger faz o uso dela. Todos os modos do jogo realmente podem te prender por muito tempo no videogame. O Golf é um jogo longo e está bem reproduzido aqui. Os modos Stroke Play, Skins Game Match Play e Tournament requerem muito treino e dedicação. Mas há algumas exceções no entanto. O modo de Battle Mode de 2 jogadores é outra grande idéia que a Saffire colocou no que parece ser tão obvio quando você pensa no que pode ser feito em um jogo de golf. 2 jogadores ficam de lados opostos de um rio de lava e a tarefa é destruir a plataforma que o outro cara está com tacadas com bolas explosivas. A parte legal que é em tempo real, você pode ficar atirando a hora que quiser e sem ter que mirar. Tudo o que deve fazer é colocar a quantidade correta de força na tacada e acertar o alvo. Mas uma vez que começar a jogar neste modo, perceberá que requer muita habilidade para acertar o oponente. Isso faz uma experiência tão legal, que no final queríamos que houvesse um modo de 4 jogadores. Os controles podem ser um pouco complicados no começo, especialmente para aqueles não familiarizados com o mundo do golf.

Alem do controle analógico, não há nada que não se pode ficar bom em CT uma vez que tenha jogado Mario Golf. Os power-ups que você encontra pelo caminho realçam a diversão arcade de CT. Não é apenas o que os power-ups fazem no jogo, mas sim as transformações de vôo com a bola que irão trazer um sorriso ao seu rosto. O power-up

WOODS GOLF

Skipper por exemplo permite que sua tacada atravesse a água e continua até que chegue em terra firme. O bastante para nos deixar orgulhosos. Os power-ups Distance transforma a sua bola de golf em um foguete assim que ela chega ao ar e fará com que você deseje ter este item em um curso da vida real. Os power-ups podem ser incorporados na sua estratégia também. Por que ter que ficar mirando quando tiver o Skipper, apenas mire no centro e ganhe umas 40 ou 50 jardas. Não precisa jogar com segurança, quando você pode chegar ao verde em uma tacada em um Par 4.

O Som

Os efeitos sonoros trabalham bem com os elementos de arcade do jogo, mas a música deveria ter sido mais trabalhada. São os pequenos detalhes que trazem a experiência arcade e o som em CT faz seu trabalho. Barulhos de tacadas e de motor de foguetes não são grande coisa, mas você perceberia se não tivesse estes barulhos no jogo.

O seu jogador de golf favorito, agora fala algumas coisas baixas no jogo. Tacadas no buraco ganham comentários como “sweet shot” e admitimos que realmente parece a voz de Tiger. Se demorar muito para dar uma tacada, Tiger irá olhar para você e fazer um comentário e tudo parece muito legal. A música no entanto tenta ser subta como pode, mas se torna muito irritante após ser tocada pela 100º vez. E você ainda estará no primeiro buraco quando isso acontecer. Para simplificar, a música de fundo parece com uma introdução ou um pop sem fim. Você espera que o artista venha com o próximo verso, mas isso nunca acontece. O controle de BGM está no menu de opções principais.

Os Gráficos

Os jogadores parecem legais e se movem bem, mas isso é golf, então não podemos esperar muita ação. A capturação de movimento é especialmente bem feita e merece um pouco de atenção. O swing de Tiger foi bem reproduzido e você poderá juntar centenas de outros analistas e golfistas de fim de semana para ver qual é o jogador de golf com mais swing do planeta.

Os cursos podem ser um pouco brandos com cores sem inspiração e design, mas os outros cursos que você abre mais tarde são muito bons.

CT é um jogo de golf muito divertido e é um dos melhores jogos de golfe para o N64. O que podemos dizer é que o controle analógico e os personagens humanos realmente valem a pena. Os fãns de golfe não podem errar com CT e Mario Golf, pois ambos são muito divertidos, os mecanismos sólidos de golfe deixam o jogo legal mas o modo excitante de Battle Mode é um bônus original que trás toda a diversão que procura em um título de golfe.

BATTLEZONE: RISE OF THE BLACK DOGS

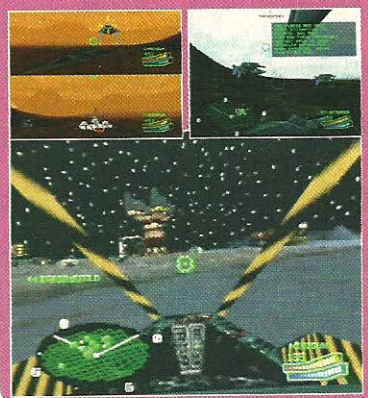
UMA ADAPTAÇÃO PARA NINTENDO 64 DE UM JOGO DE PC QUE APENAS LEMBRA O BATTLEZONE ORIGINAL

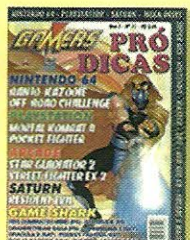
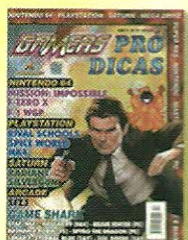
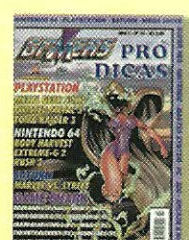
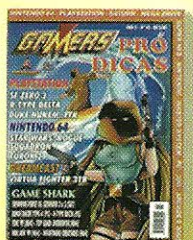
Battlezone: RotBD parece uma mistura de San Francisco Rush, Battletanx e Quake. Os super tanques de guerra são rápidos como Nissans, enquanto as armas e munições são gastas em quantidades que lembram a Segunda Guerra Mundial. Embora isto não pareça muito realista para um jogo de tanque, Battlezone: RotBD realmente se beneficia destes nuances. Há alguns tanques lentos e grandes para o realismo, enquanto modelos mais rápidos em um estilo arcade existem para quem deseja uma experiência menos frustrante. Apesar de cada tanque ser limitado a uma pequena seleção de munição e power-ups, o modo sniper do jogo oferece a você a habilidade de mudar/roubar os tanques com freqüência – deixando que os jogadores experimentem um maior número de armas e tanques que inicialmente não estavam disponíveis.

Ao contrário das missões para um jogador, os modos de multiplayer o deixarão com uma impressão ruim. O modo Deathmatch e Race para quatro jogadores são parados e chatos, oferecendo apenas períodos curtos de diversão antes de desviar a atenção de tudo envolvido. O modo Strategy para dois jogadores oferece o potencial para batalhas de vários veículos, mas revela-se como uma versão ainda menos variada de uma Deathmatch normal, menos dois outros jogadores. É seguro dizer que os jogadores que completarem todas as missões para um jogador não terão razões para pegar o game novamente. É claro que, com mais de 60 missões diferentes, será um grande tempo até tudo se acabar.

Visualmente, Battlezone: RotBD impressiona com diversos veículos, efeitos de luminosidade e uma boa dose daqueles efeitos de partícula. Os cenários de fundo são bem renderizados e não têm os efeitos de neblina pelos quais o Nintendo 64 é conhecido. O jogo não é tão bonito quanto a versão PC, e o modo Sniper é para rir se forem comparados os dois games, mas a qualidade gráfica definitivamente está acima da média. Mas o mesmo não acontece nos modos multiplayer, onde a neblina e slowdowns são constantes, como se isso fosse mais um motivo para você evitar as opções de multiplayer do game.

Agora que estes aspectos estão fora do caminho, é hora de falar sobre o som. Na verdade, é hora de discutir sobre a falta dele. A música de fundo no modo para um jogador é repetitiva, MIDI de baixa qualidade, e os efeitos sonoros do game mal fazem o seu trabalho de expressar a ação. Além disso, as fases de multiplayers são tão despojadas de variedade musical que o fará imaginar por que elas foram incluídas. De fato, para um jogo de 64-bit, o áudio mal está acima de 8-bit de qualidade.

Para terminar, Battlezone: Rise of the Black Dogs é um jogo divertido com um bom visual que falha em oferecer bons modos de multiplayer e qualidade de som. Qualquer um que gosta de um combate espacial de tanques junto com uma boa trama vai querer experimentar este título, mas para aqueles que gostam de jogar com amigos vão permanecer bem longe.

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: PD 10
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 11
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 12
Cada R$ 2,50

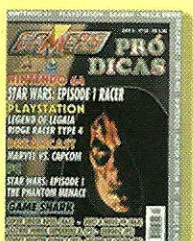
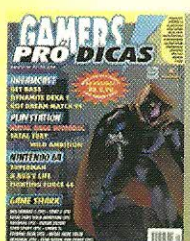
Cód.: PD 13
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 14
Cada R$ 3,00

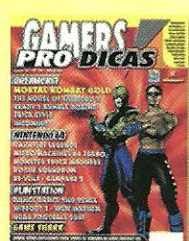
Cód.: PD 15
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 16
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 17
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 18
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 19
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 20
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 21
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 22
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 23
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 24
Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

PRÓ DICAS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PD 10 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 11 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 12 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 13 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 14 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 15 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 16 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 17 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 18 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 19 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 20 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 21 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 23 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 24 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome: ______________________________

Endereço: ______________________________

Cidade: ________________ Estado: _____ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.